『FF典藏纪念』音频大揭密：专业技术打造聆听乐趣!!

2003
19

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

杂志+VCD+CD
特价
9.8元



新约 圣剑传说

双主人公冒险手册+全部辅助资料一览

夏末最强的掌机RPG
10页海量攻略爆浆发表!

PS2恐怖双子星透解攻略发表!!

恐怖新闻平成版
恐怖SHOW

◆游戏研究所
召唤之夜3／幻想传说3
樱大战·热血青春／胜利十一人7

◆新作情报
魔界英雄战记马克西姆 马里奥高尔夫
超级机器人大战SC 鬼武者·无赖传
九龙妖怪学院纪 天外魔境2

电击收藏
最终幻想水晶4人体验记
恐怖SHOW
胜利十一人7
双人合作挑战世界杯
游海回眸
格兰蒂亚2结局
胜利的光芒胜利的十一人

史克威尔
金曲精选CD


PlayStation2
ガンダム、
最終決戦!!!
MOBILE SUIT GUNDAM DIGEST版 机动战士高达
限量生产 DVD
《元祖・高达》DIGEST版DVD捆绑销售!
游戏中所描绘的画面经过重新编绘后以动画新作的形式
再度登场，限定版还将捆绑聚焦阿姆罗和夏亚的DIGEST版DVD动画。
旧
NEW
4:3
不可复制
Stereo
2
预定售价 6,980 日元
MOBILE SUIT GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM LIMITED BOX 机动战士高达
LIMITED BOX SET内容
● “PlayStation2”专用游戏《机动战士高达 相逢在宇宙》
● “PlayStation2”专用游戏《机动战士高达 Ver.1.5》
● 《机动战士高达》DIGEST版DVD
● 《MS IN ACTION！！高达4号机》
● 《VISUALBOOKLET》
● 《V作战 秘密文件》型说明书
预定售价 12,800 日元


3D动作·射击
MOBILE SUIT
GUNDAM
相逢在宇宙
机动战士高达
2003.9.4
发售预定
BANDAI

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林

●如果不是还能感到呼吸和心跳的话，真觉得忙得有些脱离现实，甚至自己不存在了。在地铁等车的时候瞬息被淹没在四散的人潮中，自己渺小得不成样子。其实生活不就那么回子事嘛。

●《终结者》该终结了，如果不是报纸放出续集必拍风声的话，实在不愿再去期待什么了。第三集让人比较伤心，片子平平淡淡倒无所谓，在看到阿诺老得不成样子却还强装硬汉，心里就什么滋味都没有了……

●"SOCOM"对应的语音耳机效果不错，希望今后PS2上能有更多支持这一系统的游戏出现。尤其是BIO，料想也会成为受用者。

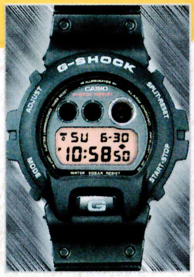
●MJ生日快乐！

●累的已经说不出话，就让那些"点点"来代替我的口水吧……………………



天天

■一切向着美好的方向前进，低头发现手表要掉。细看之下，表壳与表带相连的地方有情况——固定钢丝签子的"塑料轴承"裂了！？——急忙默念"天佑吾表"，无效。此表即为前几期这里登过的那块，现已寿终正寝。为"抬手报时"，天语踏遍北京大商场，想买"轻薄防水"廉价码表，难！——"折上折"促销的TIMEX，虽有莎木之情，毕竟没用过，感情较浅。兜了若干圈子，徘徊于复刻版初代G－SHOCK，面对"1290"价签发呆。激烈思想斗争过后，入手图示厚款(JAPAN Y)！





天语乃"老卡西欧"，带上电子表则觉得踏实，那种感觉43钻老梅花都比不上……

■90年拆除柏林墙时的一场演出，现已得到DVD级高清晰资料，心中十分高兴。

宇部



●NOKIA3650入手！这款原来并未被宇部看好手机虽然不是新推出的机型，但在深入了解之后发现其在娱乐功能方面却不输给新锐的智能手机，对应的游戏和软件数不胜数，REALONE播放器的效果也很流畅，而且待机时间似乎更为出色。另外就是买3650的同时，同捆了一台HP的彩喷，感觉真是超值耶！

●足球游戏的金字塔《we7》突破百万，《FF水晶》的发卖情况也不错，看来前期相对沉寂的游戏市场已经逐渐恢复了活力。

PERFECT

●11月27日这一天属于PS2玩家！当天有生化在线、山脊进化、狂野历险和恶魔城4部大作发售，大家的荷包恐怕又要空了，所以说大作也是一柄双刃剑。

●北京首映的第一天和同事们一起看了终结者，感觉没有外面传的那么"次"，也许是因为自己的期待度本来就不高，毕竟连导演都换人吗，没必要较真。（这里要告诉大家一个秘密，明人在看到TX被炸死的时候流泪了……！）

●鲜橙多确实比脉动耐喝，看来自己还是对有颜色的饮料比较有感觉。

●意甲、西甲同时开踢，周末的晚上就是生活的寄托。

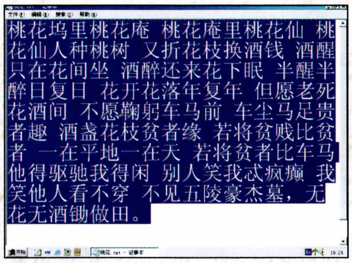
●本期如约改变插图，FF11是不同凡响的游戏！



星尘大海

■没有SEED的周末。

■《天空战记》四版本入手，四分之一世纪以来的回忆再开。想念（幼稚园）冬冬、兵兵、（小学）叶建宏、王焕、李俊、张胜、（初中）方纯（方蕊）、郑燕山、（高中）郑永华、王健、（大学）李刚、周雷、赵健、杨磊……


桃花坞里桃花庵 桃花庵里桃花仙 桃花仙人种桃树 又折花枝换酒钱 酒醒只在花间坐 酒醉还来花下眠 半醒半醉日复日 花开花落年复年 但愿老死花酒间 不愿鞠躬车马前 车尘马足贵者趣 酒盏花枝贫者缘 若将贫贱比贫者 一在平地一在天 若将贫者比车马 他得驱驰我得闲 别人笑我忒疯癫 我笑他人看不穿 不见五陵豪杰墓，无花无酒锄做田。

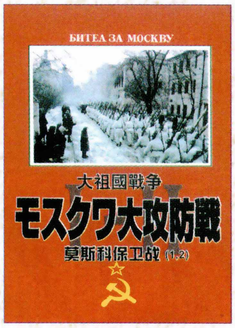
■购物锁定＝＝＝＝HARO魔方、被指名购买的手办＝＝＝＝

■听到《废材（柴？）公主》这个特色译名，哭笑不得中。

■最近脑中默念句：VGT9TE－6K46V4－NC8AKY－LB9VLK

MASCAR

■大中小学校陆续开学，炎热的夏天马上就要结束了，此时正是锻炼身体的好时机。凭借TGFC某上海达人的相助，MASCAR入手了KONAMI的原装DDR舞毯，对于预定10月推出的EXTREME版期待度超高。



■目前与PERFECT配合FF11连携度越来越高，只可惜两人的队伍实在难以有所作为。本人是15级GAL僧侣，P是16级HUM白魔，欢迎等级相近的玩家加入电软战队，种族职业不限。

■本期推荐的DVD是前苏联1974年拍摄的战争大片《莫斯科保卫战》，2区4张D5版本。另外看到了《解放》的DVD版本，本人没有购买，这里先不作评论。



封面：新约·圣剑传说

GAME INDEX

PS2

魔界英雄记·马克西姆 ············12
天外魔境2 ······················14
GT赛车4 ······················16
九龙妖魔学院纪 ·················18
LOVE SMASH.5 ·················20
鬼武者·无赖传 ·················22
侍道2 ························26
合金装备3·食蛇者 ·············124
卡拉OK ······················124
专业足球进化版 ················125
生化危机·爆发 ················126
GT赛车4 ·····················126
机动战士高达·相逢在宇宙 ·······127
机动战士Z高达·奥古对泰坦斯 ····127
鬼武者·无赖传 ················127
山脊赛车·革命 ················127
怪兽大作战 ···················128

GC

马里奥高尔夫 ··················30
天外魔境2 ····················125
马里奥赛车·双重冲击 ··········125

ARC

机动战士Z高达·奥古对泰坦斯 ·····28
OUT RUN2 ····················126

GBA

真·女神转生2 ·················128

PS

前线任务 1ST ··················24

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
　　　　　　64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
　　　ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.119 2003/19 CONTENTS

激荡报道

四款大作同发，索尼年末准备发飙 ······4

恶魔城·无罪的叹息　山脊赛车·进化　狂野历险Alter code:F　生化危机·爆发

紧急企划

新主机“幻影”发表，上海育碧著名制作人叶伟直击访谈 ······7

新主机“幻影”有着巨大的潜在危机，业内人士普遍认为……

大攻略

新约·圣剑传说 ······64

新时代的超任情结，12年后的感动再开！

恐怖新闻 ······72

恐怖游戏大作恐怖新闻的恐怖攻略。

恐怖SHOW ······78

白痴星川明人君开始拿恐怖攻略吓唬人了。

三栖人

大师的足迹·怀念藤子·F·不二雄老师 ······110

缅怀永远的漫画大师——藤子·F·不二雄

无双报道

魔界英雄记·马克西姆 ······12
天外魔境2 ······14
GT赛车4 ······16
九龙妖魔学院纪 ······18
LOVE SMASH.5 ······20
鬼武者·无赖传 ······22
前线任务1st ······24
侍道2 ······26
机动战士Z高达·奥古对泰坦斯 ···28
马里奥高尔夫 ······30

游戏研究所

召唤之夜3 ······36
世界足球·胜利11人7 ······40
樱大战·热血青春 ······46
J联盟球会创造3 ······48
幻想传说 ······50

其它栏目

编辑手札 ······2
本期目录 ······3
游戏新闻眼 ······4
中国电玩榜 ······10
编辑点评 ······33
闯关族的家 ······58
大墙画廊 ······63
秘技天地 ······86
科普园地 ······94
GAMEBAR ······112
流行巴士GO ······119
新作游戏发售表 ······120
龙哥热线 ······122
新作游戏情报 ······124

GAME NEWS

游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

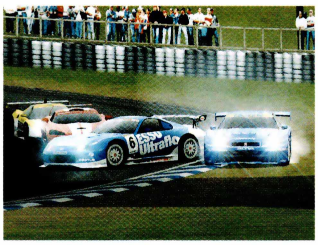
8月23日～9月4日

SOFTWARE

4部PS2大作确定同日发售 索尼年末攻势拉开疯狂序幕

本刊日本专讯 11月27日将成为PS2玩家的节日，不过庆祝节日的代价就是掏空自己的荷包。据来自此间的消息称，共有4款令PS2玩家牵肠挂肚的大作将在这一天发售。这其中包括PS2上的第一款恶魔城《无罪的叹息》；计划跨平台推出的《山脊赛车进化》；意欲拓展网络市场的《生化危机 爆发》；以及改编自PS一代的《狂野历险Alter code:F》。

《恶魔城·无罪的叹息》是我国玩家非常期待的作品,在厂商发布官方消息之前已经炒得谣言满天。KONAMI对于该游戏也是雄心勃勃，他们承诺“这将是跨时代的一作”。该游戏描述了恶魔猎人贝尔蒙多家族的祖先与吸血鬼德拉克拉之间的恩怨起源。角色设定仍由小岛文美担任。



↑山脊进化的画面比前作有了显著提升。

《生化危机 爆发》则是CAPCOM在次世代主机上推出的第一款网络游戏。游戏目的与单机版相同，都是逃离被丧尸围困的浣熊镇。玩家可以在游戏中选择警察、普通市民等8种不同的角色。支持单机游戏。

《山脊赛车进化》是NAMCO继《灵魂能力2》之后又一款在PS2、GC、XB上同时发售的游戏。游戏增设了故事模式和F1模式。开发人员称，游戏赛道的风格将回归到3代。

《狂野历险Alter code:F》是PS上一代的加强版本。据说游戏中超过80%的剧情都经过了编剧金子彰使重新创作，角色数量也由原作的3名增加至8名，并且收录了大约2个小时的高质量CG。

尽管夏天刚刚过去，但是我们已经可以嗅到圣诞商战的硝烟味道。11月27日，索尼将在这一天打响年末商战的第一枪。



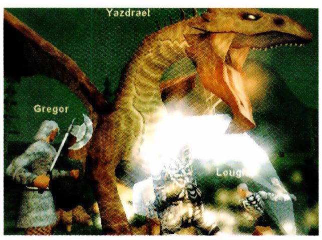
↑同一天发售的4款游戏显示了索尼对于年末商战志在必得的心态。

NETWORK

索尼网络巨舰不甘屈于人后 首个在线竞赛服务即将出台

本刊日本专讯 索尼在线娱乐(Sony Online Entertainment Inc.)近日公布，该公司终于正式决定启动SOEGames.net，这是一个在线游戏竞赛服务，将容许玩家在互联网上搜索自己的对手并进行在线比赛。首个对应SOEGame.net的游戏将会是《无尽任务》以及《Champions of Norrath》，这两款游戏就是根据索尼重头MMORPG制作，SOEGames.net也将是第一个可同时对应家用机以及PC玩家共同在线比赛的专门性服务系统。

SOEGames.net将让玩家轻松地与其它对手联网，并提供多种层次的服务。首先是基础服务，这是无需额外注册费用的服务(玩家必须向系统提交自己的互联网连接方式,以决定其网络游戏模式)。SOEGames.net服务将会内置《无尽任务之王》以及《Champions of Norrath》，因此玩家无须为了寻找对手或盟友而中途离开游戏。



↑无尽的任务在欧美市场反响强烈。

《Champions of Norrath》是根据EQ制作的一款动作RPG游戏，对应PS2平台，通过SOEGames.net将可以实现四人同玩，玩家们可以组队进行迷宫探险等,感觉上与《梦幻之星在线》比较相似。而《无尽任务》则是一款气势恢弘的即时战略游戏巨作，对应平台为PC。这款游戏的网络部分将会有十分丰富的选项,并容许12名玩家同场比赛。

HARDWARE

任天堂发布新颜色GBASP主机 对应软件口袋妖怪销量接近千万

本刊日本专讯 任天堂公司在9月5日发布了2种颜色分别为“珍珠粉”与“珍珠蓝”的新款GBASP主机。由于这两款新主机不是奇货可居的限定版本，因此价格不变，仍然是12500日元。

另据任天堂在最近发布的消息，截止今年6月末，他们已经在全球范围卖出了3075万台GBA主机（含GBASP），而对应游戏《口袋妖怪·红蓝宝石》的全世界销量更达到了近乎疯狂的950万套，其中日本销量468万套、北美销量297万套、欧洲销量176万本，其余的11万套则来自澳洲。



↑粉色的GBASP会大受女孩子们的欢迎吗?

SOFTWARE

迪斯尼证实“王国之心2”正在开发中 新作有望赶在本届东京游戏展上公布

本刊德国专讯 “PS2版《王国之心》的续作正在开发中”，这是迪斯尼产品部主管Andy Mooney在德国举办的“Game Convention 2003”上发布的消息。按照他的说法，“王国之心2”目前已经进入了实际开发阶段，如果一切顺利的话，SQUARE-ENIX将赶在9月的东京游戏展上发布相关情报。

无独有偶，动画版“王国之心”的消息也得到了确认，不过与此前传闻的迪斯尼将把该游戏改编为年度大片所不同的是，据Andy透露，动画版“王国之心”将以TV动画的形式在电视台播出。

王国之心是原SQUARE在2002年推出的动作RPG，游戏中囊括了FF系列的人气角色以及迪斯尼动画中家喻户晓的人物，在全球创下了300万套的销量，是原史克威尔在近年来推出的惟一一款销量达到百万的原创游戏。



↑王国之心中酷似萨菲罗斯的BOSS。

GAME SOFTWARE EXPRESS

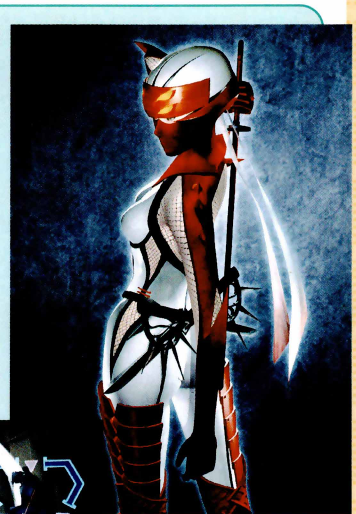
世嘉记者发布会宣布TGS出展作品 Kunoichi忍等8部新作情报曝光

本刊日本专讯　9月2日，刚刚更换了社长的世嘉在东京召开新闻发布会，一口气公布了8款即将在本届东京游戏展上发表的新游戏。而一度有传闻称已经离开世嘉的专务执行役员冈村秀树主持了本次大会。

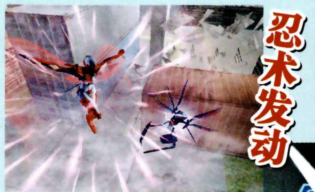
据冈村透露，世嘉计划在9月底召开的游戏展上发布的游戏包括：Kunoichi忍、噗呦噗呦聚会、海兽之岛、德比创造3、职业棒球球会创造2003、山药、小人国和德比俱乐部在线。但是与往年相比，世嘉在这次TGS上出展新作的分量明显与玩家的期望并不相符。改组之后的世嘉，显然还有很长的路要走。

Kunoichi－忍－

早在E3展上公布的Shinobi的续篇《Kunoichi－忍－》在这次提供了试玩。新作的主人公是少女绯花（ひばな）。与前作相比，角色动作更快、更流畅，键位设定也稍有不同。游戏对应平台仍然是PS2，预计12月4日发售，定价6980日元。



↑英姿飒爽的绯花将担任本作主人公。她的人气会超过前作的秀真吗？





↑据开发人员透露，新作难度略有下降，目的是让初玩者也可以轻松上手。

←主角发动特技的瞬间。

噗呦噗呦聚会

系列最新作《噗呦噗呦聚会》将于PS2、GC、Xbox和DC四部主机上发售。新作加入了原创的狂热模式，连续消除噗呦可以积攒狂热槽，该槽蓄满即可进入狂热模式，此后噗呦下落便会引起巨大的连锁反应。预定今冬发售，价格未定。



↑画面由3D制作，细部处理非常精细。

海兽之岛～惊奇之岛～



↑游戏初期玩家只能培育岛上原有的怪物。

正在开发中的GC游戏“海兽之岛”具有明快而可爱的风格。游戏的目的是用自己双手创造并培育海兽，最终拯救海兽之岛。游戏支持与GBA连动，玩家可以把怪兽通过卡片的形式传送到GBA上，在GBA上利用迷你游戏培育海兽，并将在GBA中获得的道具返传到GC的故事模式中。游戏预定今冬发售，定价6980日元。

山药

以手冢治虫著名漫画作品的“山药”改编的游戏。在本次大会上有试玩版出展，是一部充满传奇和恐怖氛围的作品。CG影像中，有用手腕架住敌人刀剑的情景。游戏类型属于日本式的动作冒险游戏。对应主机PS2，预定2004年春发售。



职业棒球球会创造！2003

选手的保留限制从原来的32名增加到50名。比赛场景由可以一览场地全景的迷你球场和真实比赛场景构成。每局比赛均可观战。追加了许多月间mvp等事件，游戏时间远超前作品。对应主机PS2，预定11月20日发售，定价6980日元。



↑人物的五官刻画非常逼真。

德比创造3 德比赛马创造！



↑本作为高级玩家开设了假想配合模式

德比创造系列最新作。加入了东芝的音声合成技术，可以在实况转播中叫出自己赛马的名字。实况解说由广播电台的山本直也担当。赛道场景的描绘更为真实，四季的变迁非常明显。而且还加入了针对赛马的血统研究所，初玩者可以在这里学习培育赛马的基本规则。对应主机PS2、GC，定价6980日元，发售日未定。

小人国～与矮人居民一起！

由日本电视剧改编的游戏。新作描述了误入小人国的主角通过收集梦想与希望的能量“利姆”，最终脱出的过程。玩家需要在小人国开设商店，通过买卖道具换取“利姆”。游戏对应主机GBA，预定2004年2月发售，价格未定。



↑画面趣味感十足，情节忠实于原作。

德比俱乐部在线

本次大会只公开了CG影像，详细情报将在本届TGS上发表。本作是一款必须对应网络的赛马育成游戏，每个服务器可以容纳4000名玩家，支持18匹赛马同时对战。游戏对应PC平台，具体配置与发售日期都尚未公开。



↑玩家可以为自己的爱马装备盛装。

记者随笔

穷途末路，这就是记者在看到世嘉在TGS上计划公布的游戏名单时的第一感想。除了“超级忍2”这一款作品之外，其他游戏能挽救它目前状况的几率几乎是零。不知世嘉为什么不拿出应有的重量级作品，而是掏出连鸡肋都算不上的东西来凑数。现在不仅是玩家，可能连世嘉自己，都已经很清楚它不再是那个叱咤风云的世嘉了。　记者／草

↑站在讲台前的专务执行役员冈村秀树。



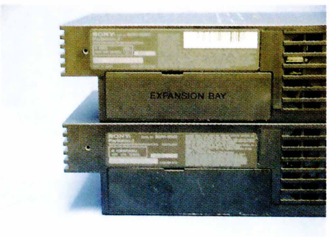
↑本届TGS上世嘉展区的预想效果图。



EVENT

PS2变相降价意在推广网络
零售商埋怨降幅太小难有斩获

本刊美国专讯　正如许多人预测的那样，索尼PS2将于近期在美国变相降价，以进一步扩大自己的领先优势。SCEA宣布，今后凡是购买PS2网络套装的消费者都可以免费得到一款附赠游戏。这种网络套装包括PS2主机和网络适配器，售价199美元，附赠游戏则是目前在美国销路不错的《ATV Offroad Fury 2》。不过SCEA同时强调，不带网络套件的旧型号PS2价格维持不变，依然是179美元，因此这也可以被视为索尼普及在线服务的一种决心。



↑PS2的工作重心正在向网络方面转化。

尽管索尼发布了变相降价的消息，但是零售商似乎并不领情，他们普遍认为降幅太小。全美最大的游戏连锁店Gamestop就表示，PS2这种幅度的降价缺乏魄力，很难对市场起到大的影响，同时他们指出，网络套装PS2的实际销量也没有索尼吹捧的那么出色。

EVENT

SCE首席技术执行官冈本伸一辞职
辞职理由与今后去向均未发表

本刊讯　前不久还出面为CELL造势的SCE首席技术执行官冈本伸一(Shinichi Okamoto)日前向索尼集团提出了辞呈，并于8月31日正式卸任。

冈本伸一生于1958年，1983年从日本早稻田大学理工部毕业，1989年进入索尼，1993年转入SCE开发部，领衔开发了普及全球的PS以及PS2主机。2000年就任执行常务，此后一直致力于超级芯片CELL的研发。

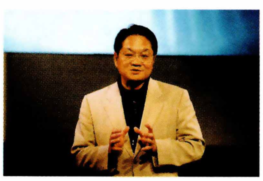
目前冈本伸一还没有透露其辞职原因和今后去向。在他离开之后，SCE首席技术执行官一职将会由原美国分部的技术部副总裁Masayuki Chatani担任。


↑原SCE CTO冈本伸一。

SOFTWARE

PSP将具备数码相机和手机功能
久多良木健透露掌上多元终端计划

本刊讯　最近，SCE社长久多良木健在接受《每周国际新闻》采访时透露了他们准备将PSP打造为多功能数码产品的想法。


↑PS家族的生父久多良木健。

久多良木表示，索尼计划为PSP推出包括数码相机和无线电话在内的多种外设，通过这些外设PSP掌机将具备数码相机以及手机的功能。

“我们之所以把PSP称为新一代的Walkman，是因为PSP将拥有令人惊叹的多种附加功能，完全可以替代许多功能单一的数码产品。PSP将不仅为消费者提供便携娱乐，更是一部超值的通讯终端。”久多良木如是说。

记者随笔

索尼没有公布PSP外设的具体情况，也没有说明加装这些功能后体积会变大多少，但这些都不重要。重要的是，拥有手机及摄像机功能后，PSP会从简单的掌机摇身一变，成为贯彻索尼家电思想，兼顾新世纪娱乐、通信功能的多用便携工具。这不仅是对号称“纯粹游戏机”的GBA的最强一击，而且也是索尼在它原本不成功的手机市场上押下的最大赌注。如果PSP在掌机和手机市场上都不能取胜，索尼想再涉足这两个领域恐怕就很困难了。

记者/草

EVENT

劳拉之父脱离Core Design
Heath-Smith在英组建新公司

本刊英国专讯　盗墓者系列创始人兼Core Design公司董事Adriam Smith和Jeremy Heath-Smith兄弟，将在英国组建新公司继续游戏开发。

据一位不愿意透露姓名的Core员工介绍，Adriam Smith和Jeremy Heath-Smith在离开Core的时候带走了几名开发骨干，但是大部分制作人员都留了下来，因此Core的工作仍得以正常运作。

2003年看来是业界名人们跳槽的年份，前有CAPCOM著名制作人冈本吉起另立门户，接着又是有着劳拉之父称号的Heath-Smith，在这些大腕们改换门庭的背后，真不知道是喜还是忧。


↑系列最失败的作品黑暗天使

SOFTWARE

史莱姆踢翻勇者改行演主角
DQ外传宣布登陆GBA

本刊日本专讯　受尽勇者欺压的万年配角“史莱姆”将出任DQ最新作主人公。据《少年跳跃》的报道称，SQUARE-ENIX将于近期在GBA上发售一款以史莱姆为主角的动作冒险游戏《スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团》。在游戏中，玩家要利用史莱姆的不同能力解开谜团并攻击敌人，最终完成追击谜之敌“尾巴团”的任务。



↑以S-E的实力而言，游戏的质量不容置疑。

制作阵容方面，该游戏起用了与正统DQ系列如出一辙的强大班底，“DQ之父”堀井雄二任总监制，著名漫画家鸟山明任角色设定，由Tose公司负责具体开发。

目前S-E还没有公布游戏的确切发售日期，不过他们承诺会在本届东京游戏展上发表进一步情报。

TALKING

业内预测GC即将下调至99美元
分析家直言方糖已经走投无路

本刊讯　与PS2变相降价相对应的消息是，有人预言GC将从目前的149美元降至99美元！据eNet从CNN得知的消息，鉴于GC在本财年第一季度销量惨淡，在日本本土3个月累积销量只有8万部，任天堂有可能采用破坏式的降价方式以求迅速扭转颓势。

另有一位叫P.J. McNealy的分析家说：“尽管任天堂没有挑起价格战的习惯，但是他们现在已经无路可走，只有靠大幅度的降价才能保全自己的竞争优势”，其形势的危机程度可见一斑。

不过，上述言论只是某些业内人士的一家之谈，可靠消息我们还要等任天堂的官方声明。

NETWORK

“It's good to play together”
微软新广告语强调XB网络优势

本刊讯(记者:草)　期望通过广告来给玩家留下好印象的微软，为今后的XB发售又打出了新的广告语：“It's good to play together”，其意思和中国的古语“独乐乐不如众乐乐”相近。发布新广告语的目的，自然是为正在开展的XBOX Live服务进行宣传。微软在全球三大市场都殚精竭虑地推出广告，但成效甚微，而且曾经因“生命苦短，及时行乐”的广告词以及不恰当的画面而在英国引起诉讼，XB的声誉也因此在一定程度上受到影响。此次的广告刻意强调了XB在网络游戏方面的优势，可以说是比原来单纯的全面宣传又迈进了一步。

紧急企划 评新主机幻影的巨大潜在危机 专访

“业内人士普遍对幻影主机没有兴趣……” 上海育碧著名制作人叶伟直击专访!!

自本刊上期报道了新主机幻影（Phantom）的详细规格以来，许多读者纷纷来电询问这部主机的相关情况，为此我们特地造访了上海育碧电脑软件公司的著名制作人叶伟先生，请他以业内人士的身份谈谈自己对于这部主机的看法。虽然其中可能有一些看似极端的论调，但是相信读者能够从中感受到蕴藏在幻影前卫性能背后的深刻危机。



本刊记者(以下简称记)■美国厂商Infinium Lads在8月初公布了幻影主机的具体规格，请您谈一下对这部主机的总体印象。

叶伟(以下简称叶)■基本上这台主机除了外表没有给我留下其它什么的印象——毕竟一个外形长得像空气过滤器的游戏机在视觉上给人的冲击是巨大的(笑)。

说实在的，当我们已经有索尼与微软这两个巨头在电视游戏主机市场上你死我活的时候，其他任何人的介入都无法再掀起更多的波澜。Phantom也是如此。

总体来看，幻影更像是一个设计超前的、耍酷的试验品。从外形、到菜单、到标志、到游戏进行方法，无一不体现出与众不同的性格和表征。这种产品的确实可以吸引少部分追求超现代感年轻人的眼光，但实际商业价值并不大。

在此之前Infinium Lads只是一个默默无名的小公司，也许Phantom的出现只是为了炒作一下而已。毕竟游戏业现在是财主们的游戏，没有大户背景的产品注定只能是匆匆过客。

记■幻影的开发商已经明确表示这部主机可以兼容PC游戏，这样的话，幻影在刚刚发售的时候便已经拥有了强大的软件阵容，您认为这会使该主机快速普及吗?

叶■确切地说Phantom就是一台以游戏为主要目的、以电视为输出设备的PC，几乎没有多少人会真的把它当作电视游戏机来处理吧?

不过如果试图以兼容PC游戏来作卖点的话，幻影会有点得不偿失。这其中最重要的一个问题就是：为什么还要买一台Phantom呢?这年头家里没PC的人已经不多了。如果说因为配置不够而玩不了某些游戏的话，大可以升级自己的电脑而不是去买一台Phantom——而且谁能保证一年以后Phantom没有配置的问题?

此外，“兼容PC”与“拥有强大的软件阵容”实际上是两码事。那些游戏没有一个是为了Phantom而特别优化制作的，无论是游戏质量还是兼容性都难以保证。话说回来，如果是台PC还可以自己搞搞弄弄下点补丁解决兼容性问题，但是面对Phantom上出现的蓝屏恐怕就要手足无措了。（大笑）

记■与现行游戏机的软件流通方式所不同的是，幻影主机的软件全部需要登陆专门下载，这种方式对于电视游戏而言还不多见，您对此有何看法?能有效地抑制盗版吗?

叶■这就是我前面所说的“超前设计”中的一个部分。我相信在未来高速网络完全普及后的理想状态下，这种设计将成为一种通用模式。

不过鉴于高速网络全球化在经济与政治上所受到的限制，恐怕这个“理想状态”在我有生之年是无法实现的，那么由此带来的地域局限性也就会非常明显，最后的结果是影响主机的进一步扩张和发展。

至于盗版，用这个方式是防备不了的。君不见如今连网络游戏都有私服了么?在主机上做点手脚，使其连接到其他非官方网站上去不是一件难事。



记■据说还要下载各种升级包和补丁，这对于电视玩家而言简直是一件不可想象的事情啊……

叶■也许未来的玩家会习惯吧!(笑)。

其实随着游戏网络化的逐渐推进，今天的电视玩家对升级与补丁也不再感到陌生，比如FFXI连接开始之前的自检与升级，有时甚至要花大半个小时。这些其实都不是大问题，问题的关键还是在于游戏本身。一个好的游戏玩家是有耐心去等待去升级的，但一个垃圾就算安装再快捷方便，也只能是垃圾。

记■尽管幻影对应PC软件、构造也酷似电脑，但是开发商却打算以“次世代主机”的名义进行宣传，您认为幻影所面向的消费层是怎样的?是电视游戏玩家还是PC玩家?

叶■确实在Infinium Lads的官方网站上对幻影的介绍就是“Next Generation Console”，不过除了那些喜欢耍酷的少数派，恐怕没人会把这个主机当一回事吧?

记■幻影对应PC软件，那么传统的电视游戏厂商会为其开发游戏吗?

叶■SEGA和EIDOS还给N-Gage开发游戏呢，但这不能说明任何问题。如果Infinium Lads能拿出足够多的钞票，让SQUARE-ENIX为它做几个游戏也不是难事——可是有这个必要么?厂商的主力总归是集中在那几个主力机种上，主力产品的首发平台才是最重要的。

记■这部主机的利益收取点放在什么上面?其经营模式与传统的游戏主机一致吗?

叶■我认为Infinium Lads的一个大问题是没有公布出合理的赢利手段。

Phantom通过什么来赚钱?怎样赚钱?这是一个很现实的问题。电视游戏行业的通常做法是硬件与本软件赚钱，那么Phantom是否打算这样做?如果不是，那么昂贵的主机价格势必失去竞争力，让人望而却步的结果自然是无法赚钱；如果是，那么谁来给Phantom做游戏?Infinium Lads又怎么来收取应得的权利金?兼容PC游戏可能造成的后果就是游戏多但Infinium Lads却一分也得不到，所以这两种传统盈利模式都不适用在这个主机上。

目前幻影的游戏方法给人的感觉是一种变化了的网络销售与租借模式，但是迄今为止从事类似网络商务的公司鲜有成功的范例。

所以对我而言，Infinium Lads的经营模式仍然将是一个谜。

记■幻影计划2005年在日本发售，但是考虑到微软XBOX在日本市场的窘迫境遇，您认为幻影的情况会是怎样的?

叶■网络化在日本推行遇到的阻力很大，虽然日本政府有建立“数码日本”的宏大设想，但是网络化游戏的玩家数始终无法上升便是一个反例。因此，不用考虑什么日本美国的文化差异，光是这个以网络方式来进行游戏的设计，在日本的命运已经是可以确定了的。

我个人估计到2005年Phantom本身是否存在已经是一个问题了。

记■据您所知，业内人士普遍对这部主机持怎样的看法?

叶■目前业内人士还是比较关心主流机种的竞争，对幻影的兴趣不大。

记■育碧是否有专门为幻影开发软件的计划?

叶■育碧始终致力为各个平台开发优秀的游戏软件，如果有Phantom的项目计划我会第一时间通知的。

SOFTWARE

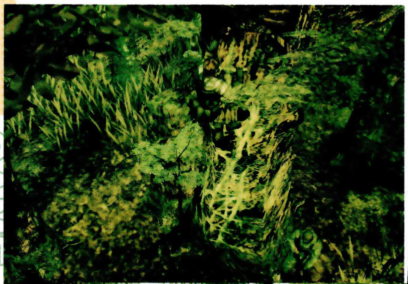
欧洲游戏大展ECTS2003如期召开 大作情报频频发表，展会规模再创新高

本刊欧洲专讯　按照惯例，欧洲最大的游戏盛会ECTS2003在当地时间8月27日~8月29日在伦敦召开。由于欧洲游戏市场的份额增长迅速，厂商对于本届ECTS也是格外重视，纷纷拿出自己的看家大作出展，竭尽所能地吸引玩家的眼球。

在本次展会上，KONAMI的展台占据了非常好的位置，观众一进会场就能看见KONAMI的大型展台，而在大屏幕上播放的《合金装备3》的最新预告片也一度成为会场交通拥堵的原因，大屏幕前每天都人头攒动。硬件厂商方面，任天堂、索尼、微软等巨头更是当仁不让，大作频频，令人目不暇接。其中任天堂是在展馆外出展的，以马里奥赛车为主打的一批GC游戏来势汹汹，似乎扭转颓势指日可待。下面本刊将公开在本次大会上发表的大作最新画面。



斯内克的丛林战拉开全新序幕!!





↑斯内克可以顺着藤蔓爬上大树，以避开敌人的搜捕。





←小岛秀夫称这是革命性的一作，主人公斯内克将为了生存而战。

↓与前作不同的是，3代的场景更广阔，更真实，冒险的难度与投入度都全面提升，而玩家所操纵的斯内克也将追加大量新动作。

合金装备3·食蛇者

在本届ECTS上获得最多褒美和掌声的游戏。三代采用了与前作截然不同的绘图引擎，描述了特工斯内克独身一人在野外的生存之战，玩家除了要与敌人周旋，还要面对残酷的大自然。游戏预计在今冬发售。属于PS2独占作品。据说可能对应网络。





←每辆车都由双人驾驶，坐在前面的角色负责开车，后面的角色负责投掷道具干扰其它车辆。





←每位角色的特点各不相同，玩家可以在途中更换两名角色的位置，以应对不同情况。



→本届展会上公布的新舞台，马里奥准备投掷道具的瞬间。

马里奥赛车·双重冲击

作为任天堂贯彻GC+GBA局域网战略的重要一环，《马里奥赛车·双重冲击》除了支持四人分屏对战外，还可以连接两台GC进行8人对战。日版预定11月17日发售。



→马里奥的能力非常均衡，适于同任何角色组队，因此大受欢迎。





←库帕与碧奇同乘一辆卡丁车，这样的场面是无数饭斯期待的。





GAME SOFTWARE EXPRESS

公开ECTS2003上最吸引眼球的游戏

↓本作将在日本发售6个版本，每个版本收录不同的歌曲，曲目总数达50首。





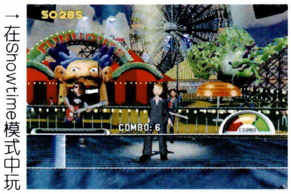
卡拉OK舞台

KONAMI在本届展会上公开的另一主打作品。玩家可以通过PS2的专用USB耳麦，根据画面上的提示及音乐节拍唱歌。游戏预计9月25日发售。

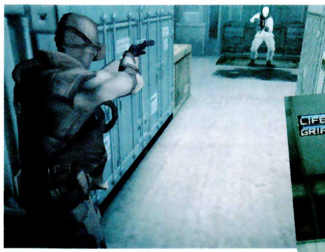


←歌词以及旋律的高低会在画面的最下方显示。

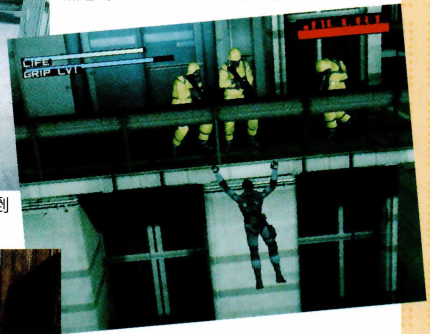




→在Showtime模式中玩家还可以举办演唱会。



↓本作由宫本茂、小岛秀夫、以及开发永恒黑暗的Silicon Knights的公司合力制作。



↑NPC的AI得到大幅强化，玩家会遇到组队搜索和懂得利用盾防御的敌人。



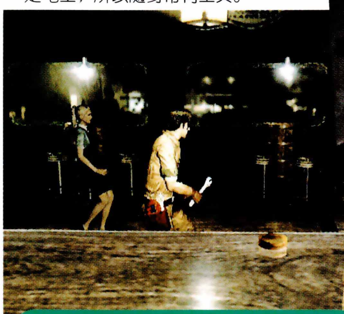
合金装备·双蛇

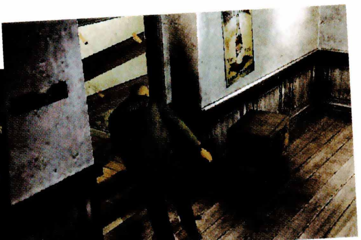
PS上1代的复刻版，但是由于采用了2代的引擎开发，令整体水平有了质的飞跃。美版发售日已经确定在11月1日，日版则定在明年年初。



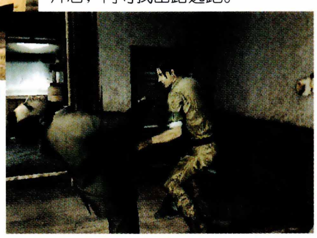
↑游戏加入了全新的主视点战斗模式，画面魄力巨大，完全脱胎于PS版。

↓图为新公布的角色大卫，由于职业是电工，所以随身带有工具。





↓接近丧尸后可以用肩部将其撞开后，再寻找出路逃跑。

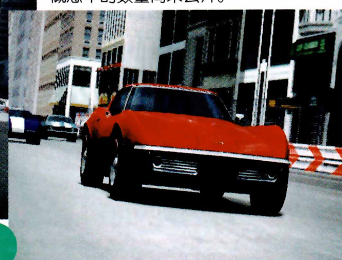


生化危机 爆发

CAPCOM在大会上公布了游戏的最新场景。玩家可以在游戏中选择8位不同职业的角色。预定11月27日发售。支持单机版游戏。



←↓据说游戏将收录超过500辆名车。概念车的数量尚未公开。

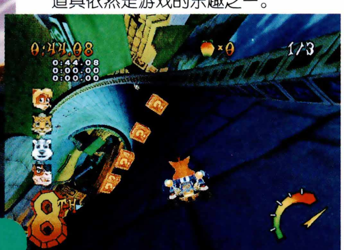


GT赛车4

GT生父山内一典为与会人士展示了游戏的最新画面，其中筑波、纽约和克罗拉多峡谷三种赛道给人们留下了深刻印象。实拍的背景贴图与前景的多边形赛道融合得极其自然。目前游戏的开发度已经达到80%，预计今冬发售。



↓与马里奥赛车相近的是，使用各种道具依然是游戏的乐趣之一。



古惑狼赛车

本作由KONAMI代理发行，预定在Xbox、PS2、GC上跨平台发售。游戏描述了主人公与逃跑的外星人展开的卡丁车大战。其中含有大量分支，为玩家展现了一个充满异国情调的独特世界。Xbox版将于11月在北美率先发售。其他主机的发售日尚未确定。

★由Sonic Team开发的网络RPG《梦幻之星在线3》将于11月27日登陆GC，定价6980日元。

★欧洲任天堂产品部经理Marko Hein称，任天堂肯定不会在GC上推出口袋妖怪的正统系列。

★KONAMI宣布他们将起用以“咖喱妹”博得人气的SONIM作为PS2恶魔城的形象代言人。

★有未经证实消息称，号称GC最终兵器的DQ将于明年发售，支持与GBA联动。

★据《电击GC》称，此前报道的将于年底发售的GBA百万大作有可能是《口袋妖怪 绿+赤》的强化移植版，不过该消息尚未得到任氏官方证实。

★据截稿前最新消息，S-E发表了FM系列最新作《前线任务4》，游戏舞台设定在1代的六年之后，类型S·RPG，对应PS2，今年内发售。

★由世嘉为GBA开发的动作游戏《铁臂阿童木·阿童木之心的秘密》将于12月18日发卖，价格4980日元。



中国电玩榜

本期公告：
1.随着新学期的来临，大家都开始忙着“开荒、种地、备战”吧，计票的MM开始笑眯眯了，可怜了这期的排行版喽，受欢迎的大作分布基本不变，期待年末数款大作对其发动更强烈冲击。
2.统计截止共收到有效选票1083张。

1 黄金太阳
上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：378

2 最终幻想10
上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：366

3 合金装备索利德2
上期 3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：341

4 最终幻想8
上期 5



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：304

5 真三国无双3
上期 6



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：289

2003年第19期(统计时间2003年8月15日－8月31日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	272
7	口袋妖怪・蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	250
8	实况世界足球・胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	238
9	口袋妖怪・红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	222
10	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	219
11	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	218
12	实况世界足球・胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	199
13	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	193
14	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	184
15	恶魔城・月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	179
16	火炎纹章・烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	175
17	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	171
18	实况世界足球・胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	159
19	火炎纹章・封印之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	144
20	恶魔城・晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	107

非主流游戏推荐篇



神乐传说

★由于一堆杂七杂八的原因，本作在发售以来虽然受到了广大玩家的一致好评，但在我们的中国电玩榜上却不见踪影，作为传说系列的最新作，本作的系列最高分并非浪得虚名，全三D后使得战斗的空间感和真实感加强不少，很多对三D现象有排斥反应的人也会对其赞不绝口吧。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3970
2	合金装备索利德3·食蛇者	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	2041
3	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1897
4	神乐传说	机种:GC 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:8月29日	1760
5	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1455
6	GTA3★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:9月25日	1336
7	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1283
8	马里奥赛车	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:2003年3月	1050
9	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1055
10	GT赛车4★	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:未定	943

瞩目



★个人对于该系列是非常的深恶痛绝，所以看到欧美玩家对该作的狂热程度感到十分的不解，最近收到远在瑞典和英国的同学来E，说是他们的同学只玩PC、PS2的GTA系列及N64马里奥赛车，无语倒地中，看来这种抒发人类罪恶情绪的游戏很有市场啊，在此特别指名不推荐——

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	世界足球·实况胜利11人7★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:8月7日	776867 总:776867
2	最终幻想·水晶编年史★	机种:GC 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:8月8日	261962 总:261962
3	召唤之夜3★	机种:PS2 类型:SRPG	厂商:BANPRESTO 发售日:8月7日	181441 总:181441
4	超级机器人大战D★	机种:GBA 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:8月8日	138972 总:138972
5	怪物农场4★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:TECMO 发售日:8月14日	109234 总:109234
6	口袋妖怪弹珠台	机种:GBA 类型:TAB	厂商:NINTENDO 发售日:8月1日	85853 总:140561
7	实况力量棒球10	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KONAMI 发售日:7月17日	68216 总:392156
8	超级马里奥A4	机种:GBA 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:7月17日	63569 总:301879
9	机动战士高达SEED	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:7月31日	39966 总:185628
10	首都高BATTLE01	机种:GC 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:7月11日	30332 总:172967

瞩目



★可以向大家大力推荐BANPRESTO的强力新作《召唤之夜3》，左边这位就是星尘在一周目时选择的小正太了，其实本来是想选择小MM的，这完全是手误的结果，还好这个小X孩的守护精灵还算可爱，还会BIPO BIPO的乱叫，否则早就RESET重来了，近期最值得一试的游戏。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2001－2002（naomi2、sega）	57968
2	世嘉四人麻将·网络对战版（naomi2、sega）	24944
3	太鼓的达人4（system246、namco）	18777
4	SNK VS CAPCOM·混乱（neogeo、snkplaymore）	17576
5	头文字DVer.2（naomi2、sega）	14684
6	VR战士4·进化版（naomi2、sega）	11578
7	时间危机3（system246、namco）	11008
8	机动战士高达·联邦对吉翁DX（naomi、capcom）	9030
9	RACE ON（system246、namco）	8400
10	AVALON之键（naomi2、sega）	7070

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	盗墓者·黑暗天使	ps2、eidos、avg
2	EYE TOY:PLAY	ps2、scee、act
3	SOCOM·U.S.NAVY SEALS	ps2、scee、fps
4	黑客帝国	ps2、atari、avg
5	STARSKY&HUTCH	ps2、empire、act
6	HULK	ps2、vivendi、act
7	007·夜火	ps2、ea、act
8	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
9	午夜俱乐部2	ps2、rockstar、rac
10	斯诺克世界锦标赛2003	ps2、codemaster、act



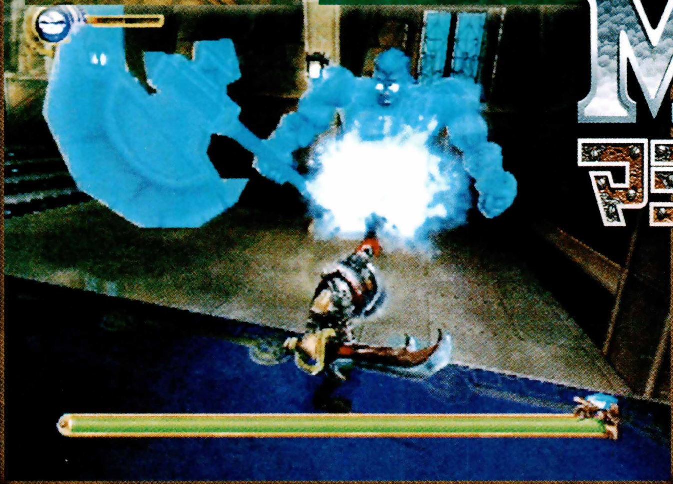
本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010－65282550)www.how-2-play.com，奖品是名侦探柯南毛绒吊饰系列。特此感谢！

北京	罗娜	吉林	于洋	重庆	何易韩	重庆	李涛	山东	贾啸
广西	伍贤珂	吉林	刘赢征	江西	王世超	北京	王楠	广西	岑锐
广西	李其荣	湖南	周文雄	广西	覃薇薇	上海	袁磊	广东	林志荣
河北	吴迪	河北	王睿文	广东	陈波	云南	杨东	广西	李敏
江苏	孙飞	甘肃	郑丽娜	浙江	顾周杭	江苏	李勇	广西	罗健
北京	马继楠	广东	邓铂生	上海	史元杰	北京	刚忠男	四川	叶勇
北京	吴雪川	辽宁	徐洋	新疆	马仕轩	辽宁	曾雪	云南	严鹏
江苏	章文杰	贵州	陈红	广西	蒋锐	北京	袁溪	河南	田胜利
江苏	王锐	海南	孙明	广东	李赞扬	陕西	喻航	黑龙江	王晓宇
江苏	曹军	浙江	祝一诺	天津	杨克瑞	天津	张斌	湖北	钱程







魔界英雄記マキシモ MAXIMO マシンモンスターの野望

魔界英雄记马克西姆
机械怪物的野望

从动作游戏名作「魔界村」到「马克西姆」继承下来的心型图案短裤在本作中也仍然健在。虽然穿着铠甲战斗的样子非常不错，但还是穿着短裤作战才是——最·酷·的！

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.9.18
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

打破超越500年刻印而苏醒的"Zin"的野心！！

这次出现在马克西姆面前的还是机械怪物"Zin"军团！500年前那些曾将世界推入绝望深渊的家伙们，本应该已经被英雄哈克摩亚卿亲手封印在城的深处才对……为什么在本作中会再次苏醒呢！？那个使"Zin"军团复活的神秘将军又是谁呢！？这次我们就为大家公开掌握着故事发展关键的众多人物和首次公开的场景——"死灭之海"等的最新情报。



战斗的马克西姆！



↑冒险途中玩家会遇到形形色色的人，其中有些人也正在和Zin军团作战。

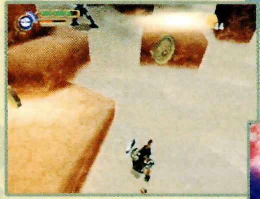
死灭之海
The Sea of Extinction

虽然曾经是美丽广阔的大海，现在却已经变得干涸并露出了斑驳的岩石，残留的海水也受到了大量毒素的侵袭，这个大海所发生的异常现象，是否也是"Zin"和神秘的指使者在后面搞鬼呢！？



↑在这里，马克西姆见到了由于大海干涸而被围困的居民，他决定帮助他们脱困。





↑这个沙场就像地狱一样，走进这里的人经常被流沙吞没。

→浓雾弥漫的奇怪洞窟，在死灭之海中会有各种各样的机关在等待着你的造访。



特里顿



出现在死灭之海的半鱼人怪物，使用盾牌和矛戈作战，拥有不可轻视的可怕战斗力。

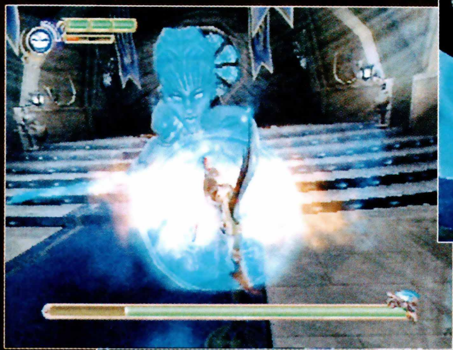
古代遗迹!?



←干涸的大海上出现了一个超越历史的神秘遗迹。这里面长眠着什么人吗？还是和Zin军团有关系呢！

掌握着故事关键的登场人物们

↓被召唤出来的女巨人连马克西姆的必死攻击也可以防御住。用剑攻击难道完全没有效果吗！？





↑和哈克摩亚卿的战斗。他会使用华丽的剑召唤巨人为自己作战。这把长达数丈的超级巨斧攻击力一定很夸张。

继承英雄的血统 褐色之剑的达人
哈克摩亚男爵

英雄哈克摩亚卿的末裔。本应是和马克西姆同样秉承剑术之道的战友……可是这次却变成了敌人与之兵刃相交，他究竟为什么要这样做呢！？



↑为了打倒无比强大的哈克摩亚卿，看来只有使用最后的必杀技了……







"Zin"军团的将军
贝因

超越时代而苏醒并率领着机械怪物"Zin"军团的神秘男人。右手的断剑曾是哈克摩亚卿用来打倒Zin军团所使用过的武器……

打倒"Zin"的战士
哈克摩亚卿

本名莫加·哈克摩亚。500年前将人们从"Zin"军团的恐怖中拯救出来的传说之英雄。虽然"Zin"应该已经被他封印可是……

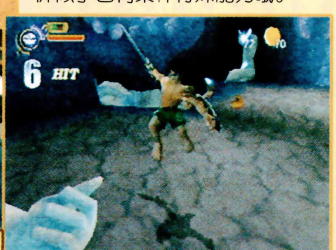
冒险者们的女神!?
蒂卡

居住在死灵之森的深处，为造访森林的冒险者们制作道具的机关达人。说不定马克西姆也会拜托她帮自己制作道具。

这次的短裤可是相当酷的哦！

当铠甲受到攻击损坏后主角的衣服就会变成短裤啦！这是该系列中极为有趣的一个细节。而且这次短裤的种类可谓前所未有的多！！而且短裤似乎也有某种特殊能力哦。





从铠甲变为短裤！





↑一绿色图样的盗贼短裤，可以告诉玩家隐藏宝箱的位置。

短裤以外的装备更是极为丰富多彩

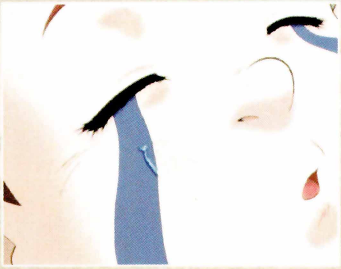


↑看起来玩家似乎要根据不同场景更换短裤，难道决定胜负的关键是这些短裤吗！？

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 II MANJIMARU









被日本玩家誉为可以与DQ和FF并驾齐驱的RPG系列“天外魔境”的最新作品即将复活。本作由著名制作人广井王子领衔开发，预定于9月25日和10月2日分别在PS2及GC上登场。

PS2	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.2
	类型：RPG	价格：未定	监制：广井王子

GC	厂商：HUDSON		发售日：2003.9.25
	类型：RPG	价格：未定	监制：广井王子

另一位火之勇者，

身为火之勇者的主人公万丸为了阻止根之一族的野心而奋起战斗，这就是让众人期待已久的《天外魔境2》的故事梗概。这次我们要为大家介绍最后加入队伍的另一位成员——绢。在京登场之后的一个小国中，万丸听到了一个关于继承了鬼之力的少女的谣传。绢最终能否平安无事的成为我们的伙伴呢！？



↑也许一切都是命运的安排，万丸与少女绢在此相遇！



将自己的力量封印起来!?



↑命中注定要背负战斗宿命的少女，但是善良的她却不想伤害任何人。

绢

掌握着故事关键的人物，在游戏中是一位拥有预知能力的美丽少女。由于她拒绝战斗，所以只能使用各种法术援助万丸。

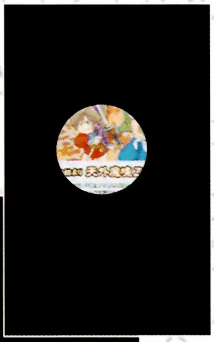
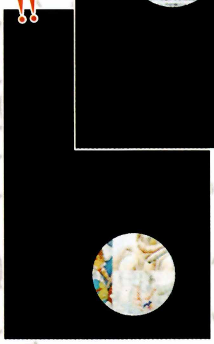
GAMECUBE玩家们，让大家久等了！

『天外魔境』觉醒之书的部分内幕公开

随着GC版《天外魔境2》发售日的临近，《天外魔境》觉醒之书也终于完成！该套装收录了大量未公开的设定原画，另附有从1代到3代的角色图解豪华版光盘。而且这只是一部分内容，HUDSON承诺还会有更多的好料蕴藏其中。如此稀有内容一定会让许多玩家垂涎欲滴，不过想要得到这套经典收藏，就必须向日本提前预约才行！看到这里大家是不是感觉很失望啊～！



好想早点看到实物～啊!!

↑由于详细内容尚未公开，所以我们只能靠目前已知的情报先解馋了。

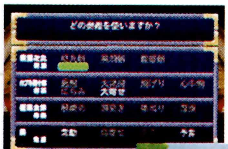
学会使用奥义和卷轴，在激烈的战斗中占据有利位置

奥义

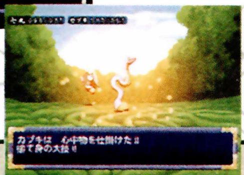
每次升级觉醒的奥义都是各个角色固有的得意技，一共分为剑法、秘艺、体术和鬼道几种。与一般的魔法攻击所不同的是，使用奥义不会消费技巧点，而且发动效果也极其惊人。不过奥义也并非万能技巧，需要玩家在合适的时机发动。



角色们所特有的战斗技巧



←除了可以在战斗中使用奥义外，角色在移动过程中也能使用奥义。



→如果使用“力武器”的话，敌人和自己都会受到损伤，属于自杀型招式。



↑万丸夺回圣剑，重新开始修炼剑法，为新的旅途进行准备。

卷轴

玩家可以从分布在日本各地的天狗庵中得到卷轴。只要有卷轴就可以使用各种各样的法术。卷轴可以在伙伴间自由交换，不过只有拥有卷轴的角色才能使用术。每个角色可以使用的卷轴各不相同，需要区别对待。



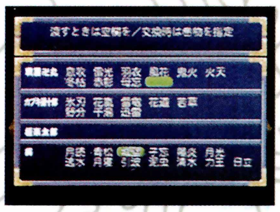
赶快寻找天狗大人！



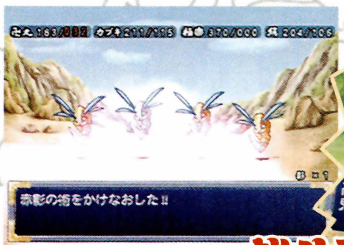
↑→天狗一般都在森林深处过着与世无争的生活。一定要找到它们哦！

卷轴可以交换

→把经常使用的卷轴安置在左上角，方便使用。









↑使用术的画面比PC-E版有了大幅提升。以前的老玩家也有必要重温一遍。

战斗画面全面POWERUP!!

绢，终于登场！



阿白

忠实地跟随着主人绢的名犬。即使是在与根之一族的战斗中，它也担负着相当重要的作用！拥有不可多得的战斗能力。

跟随在绢身边的忠实名犬阿白!!

由于主人绢将自己的力量封印起来拒绝战斗，所以阿白就担负起了保护她的重担。游戏中，在绢加入己方的同时阿白也会加入战斗成为伙伴。不过，阿白和其他伙伴不同，玩家不能直接对其下达指令——它是随机攻击敌人的。即使是在战斗以外的事件中阿白也非常活跃，绝对是名犬中的名犬。



↑阿白的口中似乎有一封信。难道它带来了重要的消息吗……？



←使用锐利的牙齿向敌人发起攻击！在Remake版消息窗口的右上角显示出「シロ×二」的字样。

在战斗中大显身手!!

个性鲜明的角色一齐登场

《天外魔境2》中的角色们各个都给人留下强烈的印象。玩家可以在游戏中欣赏到如同戏剧般的精彩情节。无论是主角还是配角，他们个性演出都充满魅力！值得期待！！





↑除了根一族和火一族的战斗外，菊五郎和冠木之间也是剑拔弩张。



↑→神秘莫测的三博士以及死神兄弟登场，看样子都是邪恶敌方角色。

无双报道







GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR



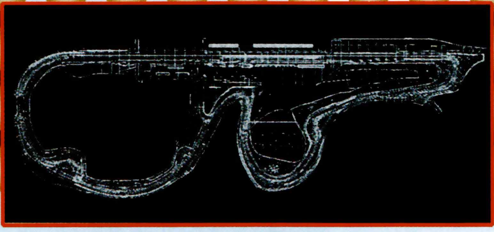
大家久等啦！GT4那令人望眼欲穿的最新情报现在终于亮相！另外，这次我们还将为大家介绍现在已经明确的预定收录的车种和赛道哦！如果你比较善于静静思索的话，说不定还能一窥《GT4》的全貌呢。

PS2	厂商：SCE	发售日：2003年冬预定	
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

世界顶级的排气声轰响在你耳边！

最新作的《GT》仍将像以前一样，完成玩家在实际的赛道上驾驶古今东西的名车尽情奔驰的梦想。这次新公开的图片，展现了7月份《GT》开发阵营决定采用的车辆取材报告，玩家可以从中提前感受到《GT4》的惊人魄力。特别是传统的日本富士高速公路和充满独特历史气息的意大利城市街道的照片，更是首次公开。赶快睁大你的眼睛吧！

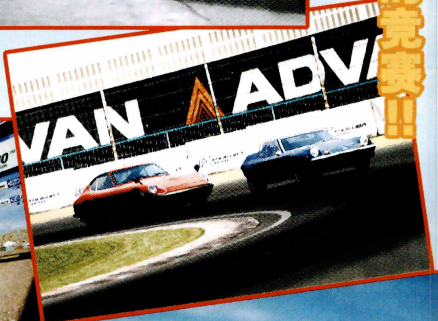
富士高速公路



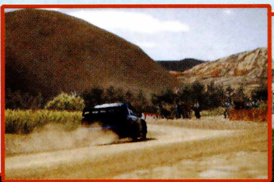
怪物机器的竞赛！！

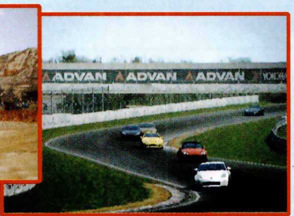


←TUNED CAR工作，是否连调协也不用再动手了呢！



也有传统的众多名车！！







←往年的名车正在环形道上奔驰。这是表演赛还是正式比赛呢？真是让人兴趣大增啊。



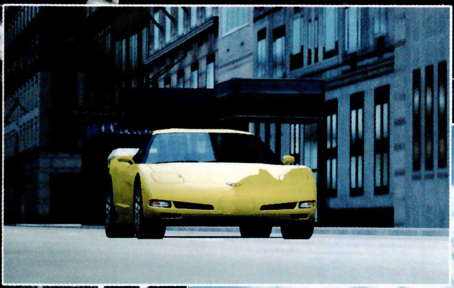
↑→你追我逐的房车及方程式赛车都尽收眼底，当然拉力也少不了。只要参赛，就可以向着最高等级的战斗发起挑战了。

驾驶最强的赛车 刻下历史上极限的速度！



令人垂涎的名车大集合！车辆取材的新情况确定!?

从7月22日起的3天中，该作的工作人员对GT4中预定收录的机动车、发动机声音及造型等进行了相关取材。制作人山内一典也参加了这次的取材，我们来看一下值得关注的地方。



古今各国名车，一一收录在列。很早山内一典就已经放出话来，说是车辆总数将达到一个新的高峰，为此他也要费一番工夫。



令汽车发烧者垂涎欲滴的各种经典车型，也只有在游戏中才能彻底体验到！我国读者在国内见到的一些“名车”，其实只占经典很少很少的一部分——那些看不到的，GT4里找。

创下专业级速度水平!!





↑山内先生说“玩家会希望用自己的手亲自来调谐TUNED CAR”。

咆哮的马达轰鸣!!







↑←集合了众多得到业主协助的名车。超豪华！

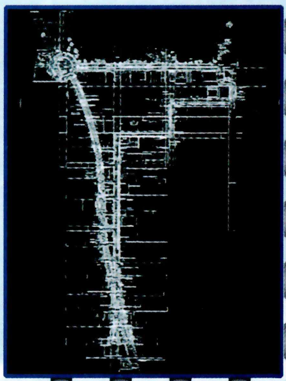
NY进出!?





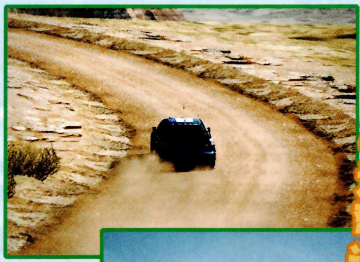
↑各国的名车疾驶在纽约的街道上，真实的效果令人屏息。

纽约城市街道



拉力与场地赛道

一口气驶过弯道！



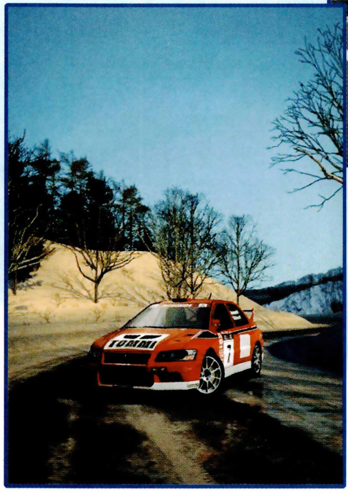


↑→首次公开的最新拉力道和场地赛。怎么样，这些赛道的特效很刺激吧。

在近代的街道上追寻历史的痕迹



←↓看起来好像还是欧洲车更适合这个场景?





撕裂宁静的沙漠空气



←飞驰在林荫道上，不过像这种可以全速行驶的地方似乎并不太多。

不能超过对手!?





↑→紧凑型汽车才能进入的狭窄道路。难道在这里也可以比赛吗！?

九龍妖魔學園紀

向着被众神的传说所架起的神秘世界进发

ATLUS倾尽全力所打造的「灵异传奇」游戏《九龙妖魔学园纪》终于又放出新情报，这次我们来抢先一睹神秘的世界设定和其他形形色色的登场角色吧！

隐藏在"九"中的真实

九龙传说。这个在日本流传已久的神话正是本作的主干。凡是得到神秘的九个秘宝的人，就可以永享荣华富贵。这恰巧与古代埃及的"九"所代表的永远正好相一致。这个传说的真相到底如何，将随着你对迷宫的探索逐渐浮出水面……对于这种题材，阿特拉斯公司可是很拿手的哦！



全宿制的天香学园中，不断将周围学生卷入漩涡的寻宝猎人的探宝冒险开始了！



物实



雄诘

袭击人类的化人们

相传有9只巨大的龙在守护着9个秘宝。可是现在却出现了一群恐怖的魔物"化人"，对寻找秘宝的人伸出了锋利的爪牙。看来这条探宝之路将会非常的艰辛残酷吧。

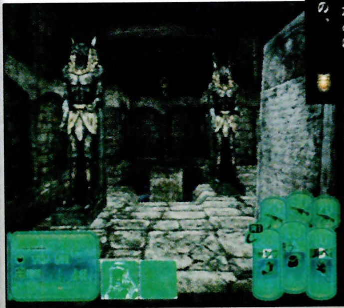


PS2	厂商：ATLUS	发售日：2004年发售预定
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

作为故事支柱的荒吐神的传说

整个故事建立在叫作"荒吐神"的国津神传说的基础上。而这个传说本身的起源，则是由于埃及太阳神的信仰遭到制压，被迫出逃的信徒们在日本建立的"永远的神=荒吐神"这样一件事情。



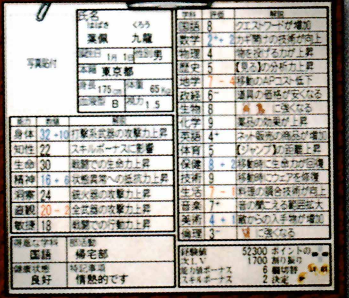


以大胆的假说为源头构筑起的游戏世界

作为游戏核心的荒吐神传说，同时具有日本记纪神话和埃及太阳神信仰的共同点，为迷宫世界增添了真实的魅力。

内涵丰富的角色育成要素也非常引人瞩目！

本作的世界观经过了极其周密的设定。且不说同时反映出日本和埃及两种文化的化人和充满魅力的登场人物，光是角色育成要素就决不能错过。从密密麻麻的右图，我们可以看到游戏中各种细致的成长项目，真是令人惊叹啊。



游戏的状态画面，不知道是否能自由调整？不过已经可以看到各种充满个性的项目了。

天香学园

那就是黑暗世界的入口

游戏舞台“天香学园”的座右铭就是强化学力和培养规律正确的精神。在这所除了寒暑假以外绝对禁止外出的全寄宿制高中里，到底会发生怎样的故事呢……！？





雏川亚柚子

教国语的新任老师。由于注意到了学校里存在着一个黑暗的巢穴，所以开始受到身份不明的人的袭击。



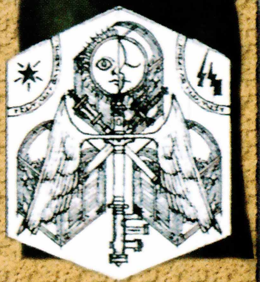
真夕子 小夜子

总是突然出现在主人公眼前说一些神秘事情的不可思议的双胞胎。但是，却找不到她们就读于这个学校的记录……



利用宝物猎人的行会「罗塞达协会」收集情报

身为宝物猎人的主人公，也是有自己的行动据点的。那就是名为罗塞达协会的行会，这个行会会为全世界的宝物猎人提供情报。





很多宝物猎人都根据罗塞达协会提供的情报进行探索。

罗塞达协会的纹章代表什么意思!?

长着天使翅膀的巨大钥匙，交叉的剑和杖，以及宝箱。这些是否象征着罗塞达协会寻找宝藏所需要的东西呢！？钥匙上绘制的太阳和月亮的图案又是否意味着时间的流逝呢？





夷泽冻也

学生会的副会长。也是比主人公低一年的2年级学生，隶属拳击部，总是按照学生会长阿门的命令行事。

极其抢眼的个性角色在冒险部分调查谜题

宝物猎人的行会罗塞达协会所构筑起来的巨网又被叫做“Champollion · Net”，（Champollion：埃及金字塔的发现者）拥有极高的情报收集力。但是，在加入冒险和探索部分的本作中，冒险同志间的对话也有着非常重要的意义。



冒险部分的对话，说不定就是指引你寻找宝物的最佳线索呢。



取手镰治

沉默寡言皮肤苍白的3年级学生。黄昏的时候基本都会待在音乐室里，可以看到他一个人静立在屋内的样子。



黑冢至人

遗迹研究会俱乐部的会长，3年级学生。是个纯粹的石头狂，就连走路的时候怀中也总是抱着自己宝贵的石头。



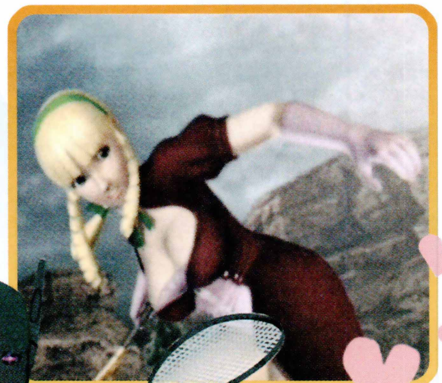




七濑月魅

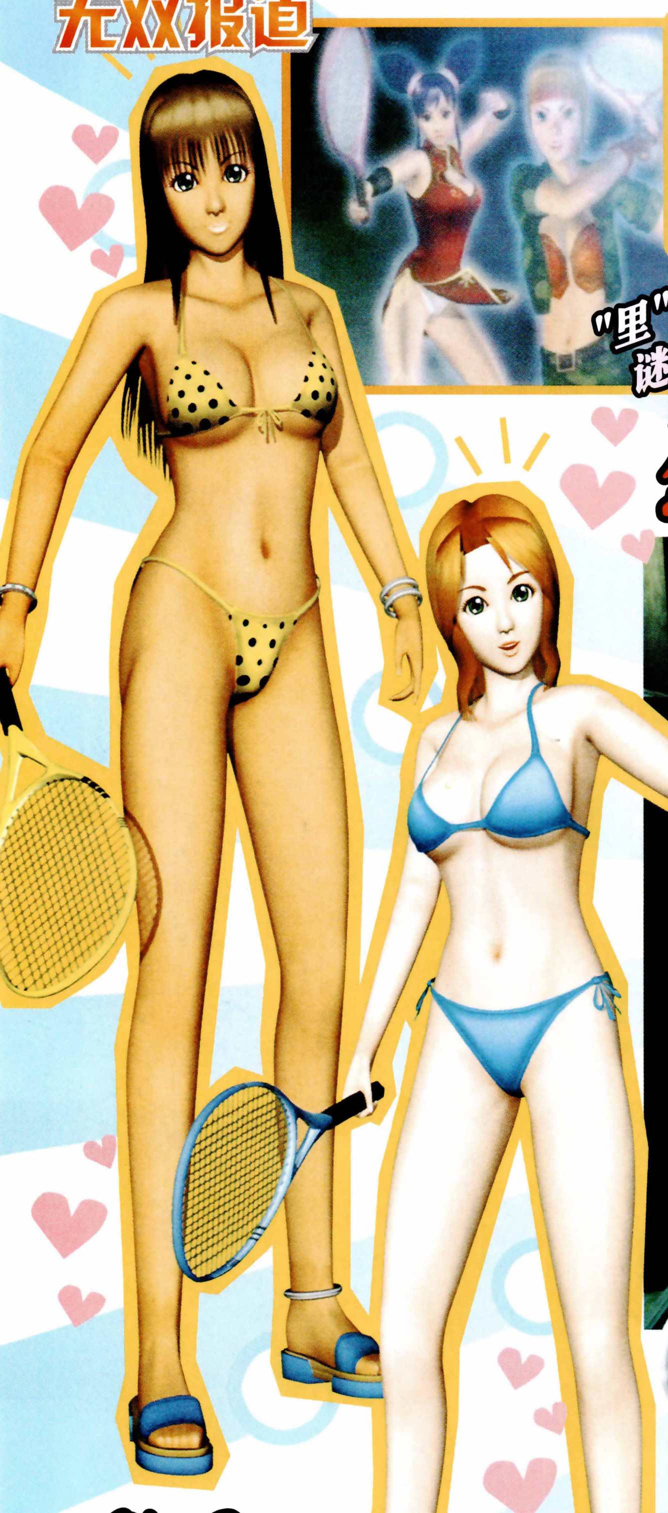
图书委员，精通古代文明和神秘事物的3年级学生。性格文静内向，口头禅是“古人曰”。





"里"网球大会！谜之黑暗组织！以及撩人的美女！

怎么样，让我们





PS2	厂商：D3 PUBLISHET	发售日：2003.11.13
	类型：SPG	价格：4800日元	其他：——

哇塞！里网球大会中都是女孩子呀！？

所有喜欢“白痴游戏”的玩家们，久等了！身着与众不同的“个性装束”举起球拍，在正确的指令和神奇的必杀球所交织的赛场上奔跑跳跃——这就是《Love☆Smash！》的另类世界！曾领略过前作的玩家这回又可以在PS2上迎接全新挑战了！本作开除了所有“煞风景”的男性同胞，是一款完全遵照饭斯的意愿开发的游戏。面对洋溢着青春动感的美丽少女，你是否已经心动了呢？

Oh! Sexy!

身着性感的泳装参赛，看到你喷鼻血！

夏天还没有过去！至少在这款游戏中，我们还可以感受到“夏天”的魅力！众多妙龄少女将身着袒露美丽肌肤的比基尼登场做秀。如此漂亮的女孩再配上如此性感的短裙，又有谁还能抗拒呢？各位别再犹豫，赶快奔赴赛场吧！

“这已经不仅仅是一场网球比赛了！”对玩家发出警告的必杀球再度叱咤赛场

在游戏中只要蓄力就可以使出必杀球，必杀球的威力超乎想象，完全可以称之为破天荒的一击。除了必杀球以外，我们还可以见到激烈的回转、回避般的灵巧跳跃、以及被火焰包围的分身击球……总之这一切都将操纵在你的手中。如果遇上什么不可思议的球，就用必杀反击吧！



游戏中每个角色都可以打出两种必杀球。威力惊人且华丽异常。



被描绘得栩栩如生的美少女！她们的存在本身就是玩家的幸福!!

游戏中女性角色的动作与真实中一样自然而流畅，充满青春活力。即便是没有参加比赛的玩家也难免被MM们吸引眼球。在这里要提醒玩家的是，比赛就是比赛，如果被其它因素分心的话就无法获得好成绩了！要做个职业运动员就要为了胜利而战！





就算只在一旁观战，心里也是一样的激动啊！

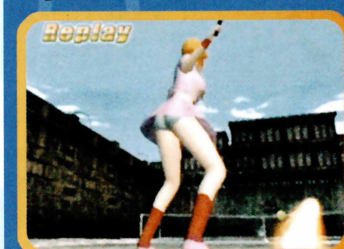
用网球决胜负吧



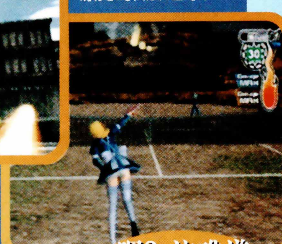
遍布世界各地，无所不在的 超级网球赛场

与传统的网球游戏不同的是，本作的比赛场地设在五花八门的地方，许多看似与网球风马牛不相及的场所竟然也成了玩家的竞技舞台。在这些新奇的赛场比赛一定是大家始料不及的吧！不过玩家千万不要被周围的环境牵扯精力，比赛异常紧张，不容有失啊！

每个场地的特点是……



在远离城市喧嚣的荒野赛场中，打出一个漂亮的低弹道球！



在大楼林立的小巷中设立的赛场上，球的跳跃轨迹比普通赛场略低。

快来和美女打网球吧！EPISODE2

嗯？这难道不是系列的第5部作品吗？



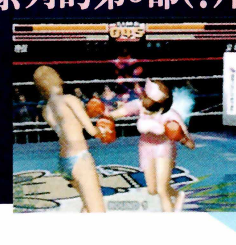
从本作标题的字面意思理解，该作应该是系列的第5部作品，但是我们从开发商那了解到的消息却并非如此，本作其实是系列的第2部作品。那么它究竟是《Love★Smash》系列的篇外篇，还是有什么其它的意义呢……让我们在右侧找寻答案吧。

为什么标题中会出现“5”呢？

1. 与数字5有某种关系———不对，没有这回事儿。
2. 真的曾经发售过2～4———……有这种事吗？
3. 为了押韵好听而定的———也许是正确答案吧…

其实是《Love★》系列的第5部(?)作品

《Love★Smash》和《Love★Upper》都是同一个公司的游戏，而本作就是为了纪念上述两个系列而推出的第5部作品。所以以上的猜测和游戏名称的实际含义都没有关系！



穿着这种衣服在这种地方战斗也是该系列的惊人之处。

切莫把本作当作普通的养眼游戏 必杀网球的魅力同样让人欲罢不能！

前作自发售以来就得到了玩家的好评，创造了高额的销售记录，并且赢得了许多女性玩家的关注。不过本作的人物全部是女孩子，这是否会造成女性玩家的不闻不问呢……

■PS2■D3 PUBLISHET■2003.11.13■SPG■4800日元





为了成为剑豪而全力以赴的男人




外表平庸但是杀法骁勇的战士！手中的利刃被赋予了无穷的活力，在战斗中异常活跃。虽然没有显赫的地位，但是却勇于同所有人交手。







普通士兵

希望在战斗中建立功勋，衣锦还乡的普通足轻，但是实力绝对不在他人之下。在本作中他们能否达成自己成为剑豪的梦想呢？让我们拭目以待。



随着发售日的临近，“鬼武者·无赖传”的各种新情报接踵而至。这次新角色消息更是令人为之一振。



↑→这位大叔我们再熟悉不过了。他在本作中的目标仍然是让毛利之名响彻天下吗？

鬼武者 無頼伝

ONIMUSHA BURAIDEN

5名人气角色的加盟令人热血沸腾！



使用宝藏流枪术再次大活跃!!







炎及雷交相呼应，这就是充满惠琼风格的惊天动地的招数。看起来似乎是某种威力强劲的鬼术。好可怕啊！

安国寺惠琼

宝藏院流枪术的名家。在《鬼武者2》中帮助十兵卫作战的男人，希望通过无休止的战斗来掩饰失去爱女的痛苦。现在为毛利家效力。

操作简单，画面魄力，令人双手冒汗的对战游戏《鬼武者·无赖传》将再有人气角色加盟！按照CAPCOM原来公布的消息，本作会收录左马介、马塞拉斯等11位角色，但是根据制作人稻船先生发布的最新情报，玩家在《鬼武者·无赖传》中可以使用的角色将达到空前的20位。这其中除了一些我们耳熟能详的大腕以外，许多出人意料的原创角色也将崭露头角，再加上正统系列中所没有旁支情节，《无赖传》必定会带给我们更多的惊喜，吸引更多人的眼球！期待CAPCOM早点确定发售日吧。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年11月
	类型：FTG	价格：未定	监制：稻船敬二



←发现宝箱！里面藏着什么呢？是恢复体力的道具还是武器装备？



高等幻魔的恐怖力量





朱朱多玛

尽管是横行一方的高等幻魔，但是仍然甘心将自己的一切献给信长。据说以前她也是个气质出众的美女，在情节模式中我们可以看到她的过去吗？

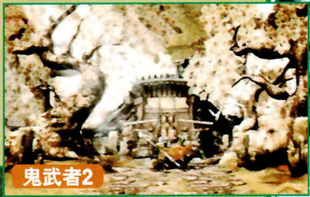


利用奇怪的蛇眼伞和高等幻术与左马介交手的朱朱多玛。其战斗能力绝对不逊于其他正面角色，是个难缠的家伙。

全新的游戏场景！

除了一些在本篇中出现过的场景以外，无赖传中仍有许多全新地点出现，比如我们将在下面提到的安国寺和幻魔之森，这些舞台都经过了精益求精的重新绘制。

安国寺登场



鬼武者2

→2代开场动画中惠琼登场的地方，他身后的建筑就是著名的安国寺。



鬼武者2

←幻魔之森是让人迷路的奇幻之所。不过只要与小太郎的友好度达到一定水平，就能得到他的帮助。

一刀两断的骁勇杀法出自这里



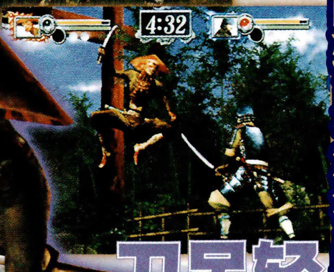
←↓智商不高，只懂得用刀战斗的造魔。可以让人体验到真正的「一刀两断」。



在《鬼武者2》中，只要主角与小太郎的友好值达到一定水平就能看到骇人听闻的大结局，那么他在本作中又会有怎样的演出呢？

↓这就是“一闪”吗！被攻击的小太郎受到了致命重创！







刀足轻

由幻魔科学家基尔登斯塔创造的造魔。依靠呼吸的声音发现敌人并展开攻击的幻魔军尖兵，面对死亡也没有恐惧。

利用闪电般的速度斩杀敌人









虽然外表看起来像个少年，但是真正身份却是北条家忍者集团风魔族的头目。小太郎一边探寻织田家的情报，一边等待讨伐信长的机会。

风魔小太郎



↑在柳生庄为十兵卫提供情报的小太郎。他凭借俊敏的身手和出色的情报收集能力成为了鬼武者世界的人气角色。





因打倒宿敌十兵卫而欣喜若狂的刀足轻。虽说没什么思考能力，但是战斗胜利后仍然喜出望外。

士兵们，经过8年的时间，“那个时刻”再次来临了——





新剧情的主人公

凯文·格林菲尔德

这次新追加的剧情《U.S.N.Side》的主人公，出身于U.S.N.军特殊部队BLACK · HOUND（黑色猎犬），隶属特务机关“NIRVANA”。

弥漫的硝烟中、熟悉的名作再度归来……！

FRONT MISSION® 1St

前线任务 1ST

'95年面向SFC发售的战略模拟杰作「前线任务」，改头换面再度来到我们的面前。当年发售时，厚重的世界观和步行兵器"WANZER"那种激动人心的战斗，曾使无数的玩家为之倾倒，如今同样的魄力与魅力正在蓄势待发……!!

战术模拟+精彩的剧情保证让你满足!!

公元2090年，在U.S.N.（NEW CONTIENT合众国）和O.C.U.（OCEANA共同连合）两大势力抬头的世界中。哈夫曼岛上发生的神秘爆炸事故引发了双方阵营间的火力冲突，步行兵器"WANZER"被投入了战场，一场激战就此展开……搭乘各部位可以更换配备的WANZER击溃敌军吧！



战场上的故事……

即使是在战场上，人与人之间所发生的各种故事也在不断上演。

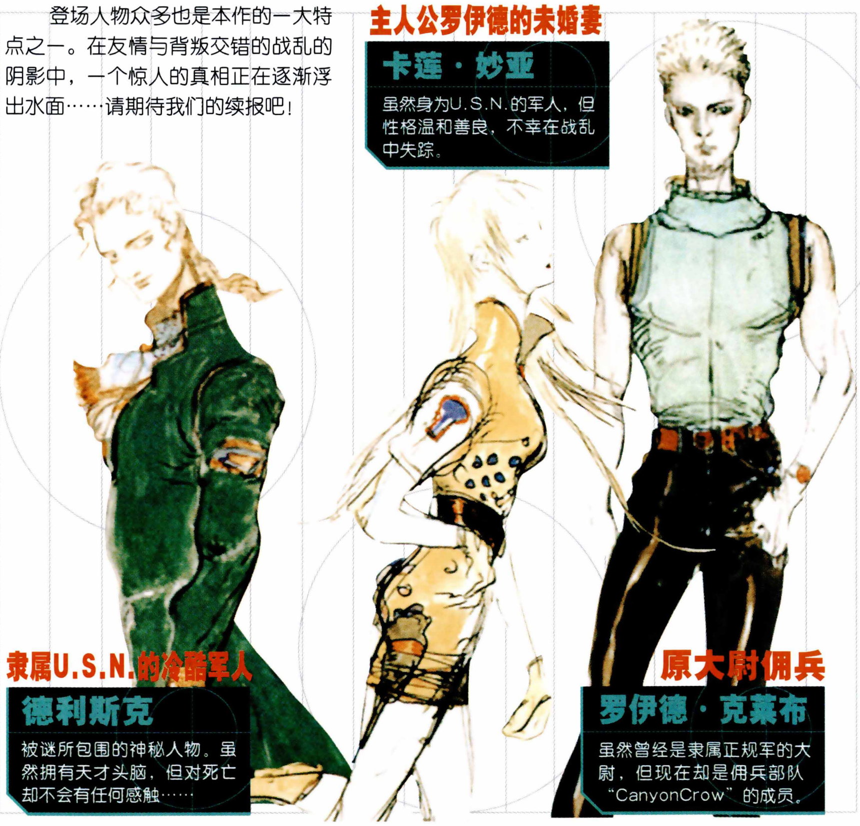


WANZER的装备

WANZER的身体及手腕等，全部共有7个地方可以随意更换部件进行组合。

钢铁的巨兽和拥有一颗火热之心的人类间的战争！

登场人物众多也是本作的一大特点之一。在友情与背叛交错的战乱的阴影中，一个惊人的真相正在逐渐浮出水面……请期待我们的续报吧！



主人公罗伊德的未婚妻
卡莲·妙亚
虽然身为U.S.N.的军人，但性格温和善良，不幸在战乱中失踪。

隶属U.S.N.的冷酷军人
德利斯克
被谜所包围的神秘人物。虽然拥有天才头脑，但对死亡却不会有任何感触……

原大尉佣兵
罗伊德·克莱布
虽然曾经是隶属正规军的大尉，但现在却是佣兵部队"CanyonCrow"的成员。

前线任务的"另一个"主角

机器人步行兵器 WANZER

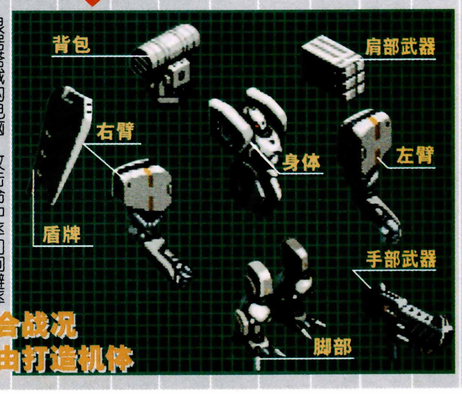
能实现近似人类的行动，拥有高泛用性的机动战斗兵器，正式的名称叫作"Wend Panzer"（步行战车）。但是士兵们都把它简称为"WANZER"。



在工厂内可以对机体进行调整

根据各零件组合及武装，WANZER的形状会发生很大的变化。而且，各机体的外部涂装颜色也可以更改。

根据搭载的电脑，攻击命中率和回避率等也会随之变化。

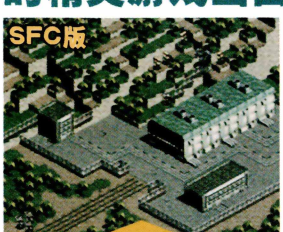


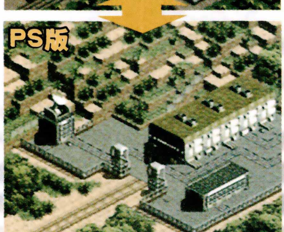
配合战况自由打造机体

新要素自然也少不了…!!

这次开发的PS版，并不只是单纯的移植，游戏中还加入了各种各样的新要素。在SFC版中，玩家只能参加O.C.U.一方，如今在PS版中玩家还可以成为敌方U.S.N.的一员，从另一个角度重新审视这一连串的战乱。而且，游戏还为玩家准备了没有战斗演示的"简易战斗模式"，在各个细节都给与了足够的重视。相信这次的新作会让新老玩家都能重新体验到本系列那独特的世界观和系统。

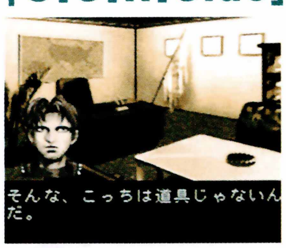
描绘更加细致的精美游戏画面



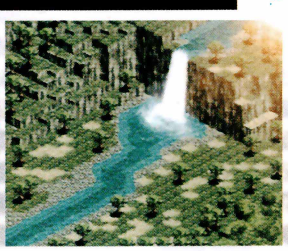


上图是SFC的画面，下图则是PS的画面，两图一对比就能看出很明显的差异。建筑物上的雷达影子等全部都更加精制。

追加新剧情「U.S.N.Side」!



游戏中新加入的剧情将以U.S.N.军为中心展开。



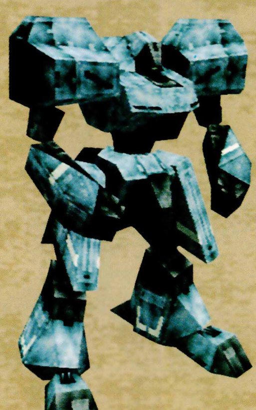
以前从未出现过的新舞台也将登场，新任务期待中。

TOPICS

本系列除了这次作为新作蓝本的SFC版以外，还有不少其它的作品，你想知道它的历史吗……？

「前线任务」——之系谱

这次复活的《前线任务》在'95年2月发售，军事色彩浓重的独特风格，一下子就抓住了玩家的心。之后，该系列又发售了《～2nd》、《Alternative》等3部PS的作品。除了实现全新的实时战斗的《Alternative》以外，HEX&回合制的战术模拟已经成为了贯穿该系列的重要骨架。只要玩过这个系列的人，相信没有谁不知道"步行兵器WANZER"投入实战的历史吧。没有绝对的邪恶与正义的对立，这也正是该作的情节之所以如此吸引人的原因之一。



最基本的人型WANZER，在3代中机体的造型设计有了突破性的进化。



首先在非洲战区投入实战的时候，造型还非常的粗糙……



也有这种没有采用"步行"设计思想的气垫式移动机体的存在。









侍道2

WAY OF THE SAMURAI 2

战斗的舞台、天原的解说

三大势力的相关资料揭露

本次的《侍道2》可以根据玩家选择的势力决定情节路线的进行。由于不管加入哪种势力都会有非常有意思的事情发生，所以不如现在就先看看可能会成为你伙伴的角色们，然后决定到底要加入哪一方吧。

PS2	厂商：SPIKE		发售日：2003年10月
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

在《侍道2》中，情节会根据玩家的选择发生变化。作为游戏主人公的你，虽然可以享受各种情节变化所带来的乐趣，不过游戏的主线剧情基本上还是分成三大块发展的。一旦玩家从花楼“天风”、青斗组、天原奉行所这三股对立势力中选择了任意一方，就会发生相应的事件，游戏的故事情节会沿着你所选择的势力主线逐渐展开。在三股势力已经全部明朗化的现在，不如让我们先来看看天风、青斗组和天原奉行在内的所有登场人物吧！哪个势力最符合你的个性呢？

花楼“天风”

位处天原中心天风镇的风月场所，由于偶然帮助了无名少女，主人公就被她带到了“天风”。团八是“天风”的幕后支配者。舞风则是非常关心照顾少女的“天风”花魁之一。





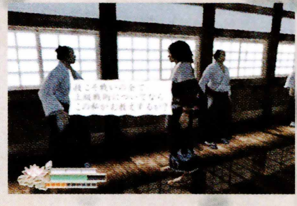
青斗组

虽然以前是非常重仁义的侠客集团，不过现在已经沦为暴力集团。自从前组长死后，实权就落到了以力量支配天原的高沼之半左卫门手中。亡故组长的遗孤天原之霞则不想接受这个支配方针……阴沼是实力很强的保镖（女性），一吉、仁平和三太则是三人一组的小流氓。



天原道场

居住着很多资产家的鹿野镇有一个学习剑术的道场。只要在游戏中造访这里，就可以随时练习剑技。



←道场的学生共有5个人，玩家可以依次以这5个人为对手练习不同的技巧。

沼田镇

紧挨奉行所的小镇。由于周围被群山环绕影响了交通，所以贸易没有天原繁荣。最大的特点就是镇里有很多菜店及澡堂等和人们的生活密切相关的设施。值得一提的是这个镇子的一角还有一个小亭子是打铁铺，它在游戏中很重要哦。





↑这个小镇洋溢着一股令人怀念的宁静气息。和其他的地方比起来，人口也比较稀疏些。难道说连这种恬静的小镇也会发生什么事件吗？

除了冶炼屋以外还有其他的注目点!?

←虽然路边看着有不少的店铺，但这些店铺是否都可以进去呢！？前作中的回复道具“大萝卜”不知道能否在菜店买到呢？

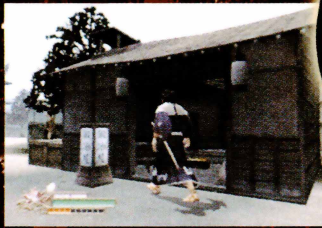
和前作同样的冶炼店仍然存在!!

冶炼屋

沼田镇最值得一去的地方就是这个冶炼屋了。和前作一样，玩家可以在这里提升刀的力量。而且它的外表看起来和前作的冶炼屋呈岛很像，那么这两者之间到底会有什么关系呢……

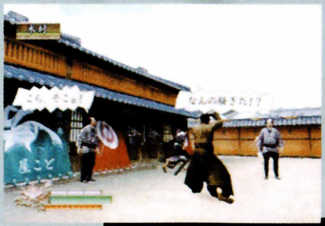


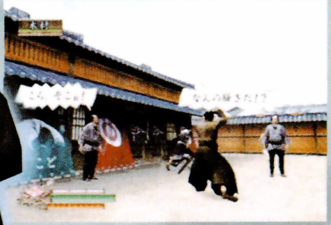
←这就是天原惟一的冶炼屋。看来有必要常来这里转转了。



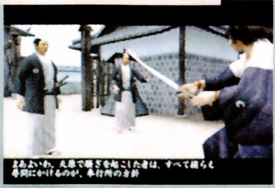
天原奉行所

原本是为了维持天原的治安，获得居民们信赖的组织，但现在它的性质却由于幕府的锁国政策而发生了变化。为了防止天原被封锁，奉行所开始大肆整顿所谓的治安。特别是为了防止青斗组的势力不断扩大，更是让整个天原进入了警戒状态。





←↓一旦发生骚动就会马上出动进行抓捕……





同心

↑杂鱼同心及冈引一伙总是在镇子里四处巡视。和他们战斗时必须要注意对方会使用各种诡计。





中村宗助

虽然外表可能有点古怪但其实还是个不错的人!



人不可貌相这句话用在他的身上再合适不过了。虽然他之前也一直信赖奉行所，不过最近也开始对奉行所的方针产生了质疑。虽然成为己方会带来不少的麻烦，但如果成为敌人的话就是更大的麻烦呢。

武藤乡四郎

忠于奉行且非常危险的剑之达人





↑这家伙的本性看起来也不坏……似乎是属于那种性格耿直不懂得通融的类型吧。

忠实于奉行所的用剑高手。虽然是弱者的朋友，但随着奉行所方针的改变，他也有了变化。由于连细微的错误也不放过，所以很多罪不致死的人都丧生在他的刀下，对居民而言他可是一个敬而远之的恐怖对象。



「机动战士高达联邦vs.吉翁DX」后 期待的

场景终于转移到宇宙世纪0087年啦！现在的街机上极受欢迎的组队对战动作游戏《机动战士高达联邦VS.吉翁DX》的新系列续作《机动战士Z高达》篇终于将要登场！！9月下旬，是否会是一个我们流下感动之泪的时刻呢！？

ARC	厂商：BANPRESTO		发售日：2003年9月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



从「元祖高达」到「Z高达」战斗也再次进化!!

作为新形态的高达游戏，获得无数饭斯支持的《联邦VS.吉翁DX》续作这次以《奥古VS泰坦斯》的面貌在街机上登场了。以1年战争7年之后的宇宙世界为舞台，游戏会怎样描写发生在地球联邦政府内的组织“泰坦斯”，以及与其对抗的反地球联邦组织“奥古”之间激烈的“古利普斯战役”呢？这次，就让我们看看游戏的系统和登场MS的相关介绍吧！

「Z」的进化!!

NEW!! 变形为MA形态!!

根据特定的不同机体，可以从MS变成MA形态。这样，就可以大幅提升移动速度。只要消费喷射槽就可以保持MA形态持续飞行。

NEW!! 用HyperCombination提升力量！

成功地和己方进行连携，就可以将战局掌握在自己的手中。这个系统就是HyperCombination，发动它可将己方的力量提升至顶点吧！

以上就是该作中新追加的两个系统，如果能熟练使用这些的话，大概就可以胜利通过一场场新的战斗吧。

Z的鼓动就在耳边！







2003年秋 你的回忆之泪将流下…

续篇登场!!



即使操作仍然相同 战斗力已经变啦!?

基本的操作和前作大致相同!!

虽然战场转移到了古利普斯战役，但最引人关注的游戏操作界面及相关系统并没有太大的改变。由于登场的MS和前作都有相似之处，所以可以使用前作熟悉的操作感觉来进行游戏。而且，本作中还新加了可变形和HyperCombination系统，让我们不禁对即将上演的战斗充满期待啊。



不同战术、战略要分别利用，由于基本操作和前作相同，所以大家在游戏中找到熟悉的感觉。

用自己的座机击破敌人的MS吧!!

主要射击

按下射击键使用光线枪及火箭系等枪械类的攻击，就是各MS的基本攻击方式。根据不同的机体，游戏中会提供给玩家不同的武器选择，大家可以从众多的武器中选择自己最爱的装备。



攻击、牵制等，玩家应该根据战况随时改变各种不同用途MS的主要攻击。



①战力槽（上方为自军，下方为敌军）②残余作战时间 ③雷达 ④NEW联合槽 ⑤敌MS的耐久值 ⑥被敌人锁定地警告 ⑦射击准星 ⑧CPU战时发给己方机的指令 ⑨自机的耐久值 ⑩主要射击的残余弹数 ⑪辅助射击的残余弹数（能量数）⑫消息提示窗口 ⑬喷射槽

辅助射击

射击键+格斗键同按即可使用MS的特有攻击手段。由于机体的武装不同其性质也会有很大改变，所以每个MS特殊攻击的用途都会有所不同。但是就算是很强力辅助，也只能起到牵制的作用吧！？



因为每个MS的辅助射击都有自己的特点，所以用途也是各式各样的。

格斗

光束剑及拳脚格斗等近身攻击可以按格斗键使用出来。而且只要不停地连续按键，就可以使出强力的连续技攻击。不过值得大家注意的是，这些招式被对方躲过时自己产生的破绽也会很大。



如果成功使用连续攻击的话，就可以给敌人相当大的打击！！

搜索

追踪画面内的敌人或者搜索新敌人的时候需要使用的按键。而且，在失去锁定敌人身影的时候还可以捕捉到离自己最近的敌人。另外，根据MS和武器的不同还可以转换成远距离炮击模式。

迈步

迅速用摇杆输入两次同样方向的话，机体就会迅速的转向那个方向。这个动作在战斗中主要用于回避敌人的攻击，当然在转向中己方仍然可以使用各种强力的攻击。想成为ACE的话必须熟练掌握啊！

跳跃

一边用摇杆输入方向一边按跳跃键，机体就会跳往那个方向。而且，持续按键的话还可以做一段短距离的跳跃飞行，（会消费喷射槽）另外，在空中按迈步键的话还可以实现对敌方的冲撞。

NEW!! MA形态的变形!!

说起《机动战士Z高达》，就不能不提众多可以变形为MA形态的MS，即使在本作中，15架机体中也有6架可以变形为MA形态，由于变形后可高速移动，所以这些机体是非常强力的。

在空中一边按跳跃键一边连续两次输入同方向就可变形了









在MA的形态下进行加速!!

在空中一边按跳跃键一边连续两次用摇杆输入同一方向，就可以变形为MA形态。虽然可以高速移动，但也会消费喷射槽，用尽后就会回到MS形态了。



任天堂大明星在高尔夫赛场会面!!



不管男女老幼都能轻松上手的最新作《马里奥高尔夫》即将登场。这次我们将为大家介绍游戏的基本系统和众多的登场角色，此外，下面的这对父女也将跟随我们一同领略马里奥高尔夫的世界。

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003.9.5
	类型：SPG	价格：6800日元	支持：4人对战





マリオゴルフ 马里奥高尔夫 家庭旅行 ファミリーツアー



父亲
喜欢高尔夫的父亲。首次接触《马里奥高尔夫》。

与



小桃
非常喜欢《马里奥高尔夫》的12岁小学生。

的

游戏体验将在这里与大家分享

高尔夫新手教程

从初学者到高手都可以尽享欢乐的高尔夫盛会

本作采用了许多体贴初学者的设定，比如连续2次击球和对于球落点的预判。当然，其中面向高手的模式也层出不穷。所以不管你是什么层次的玩家都可以找到适合自己的设定，一场普及全家的高尔夫大赛已经上演了！你还等什么！

游戏画面同样得到了全面进化



→画面素质得到了前所未有的提升！



↑玩家在本作中可以体验到与马里奥全家一起打高尔夫的乐趣。由于可以支持4人同时游戏，所以 比赛更加激烈。



只需按2下键 击球方法简单明了

←以前在高尔夫球游戏中必须掌握的击球同步时间，现在也可以自动进行了。



模式更为充实!!

→在64版中大受欢迎的迷你游戏RINGSHOT、CLUBSLOT也依然健在！期待！

特色迥异的新旧马里奥家族成员陆续参战

凯瑟琳、迪迪金刚等首次在高尔夫大赛中登场了。由于他们的特性各不相同，所以根据不同的场地选择相应的选手也是一件非常有趣的事。另外要告诉大家的是，该作也可以对选手的左右手进行选择。



←迪迪金刚。它也会打高尔夫吗？

目前已经公开的 12名 参赛角色曝光

从资料中看到

使用1W击球时的最远飞行距离

画面左下角会分别显示出击球的正确度、速度等具体情况。



球的弹道（高低）

※使用左手时则完全相反。

大金刚

→力大无比的大金刚能力很强，善打较低的右旋球。

215Y

诺克诺克

200Y

→诺克诺克虽然模样不起眼，但是技术一流。

马里奥

←马里奥的特点是强力的旋转球和高直球。

212Y

库帕

217Y

→库帕是所有角色中击球距离最远的家伙。

瓦里奥

210Y

↑擅长低轨迹的右旋球，属于高级者的角色。

凯瑟琳

209Y

↑首次参赛的凯瑟琳各项数值都比较平均。

瓦路易

209Y

←首次参赛的选手，击球正确率出奇的高。

路易

206Y

→弹道较低的右飞球。和哥哥属于不同的类型。

蒂奇

213Y

←蒂奇的击球距离仅次于库巴和大金刚。

碧奇

203Y

→碧奇不擅长旋转球，但是击球的准确率很高。

耀奇

208Y

→可以打出完美直球的耀奇是玩家不错的选择。

迪迪金刚

207Y

←由于挥杆角度低，所以可以打出较高的左旋球。



真实比赛中的右旋球与左旋球

小桃　爸爸，爸爸，你快点告诉我这是什么吧！

父亲　你想问什么啊？不过游戏方面我也是新手。

小桃　不是的，我是想问问《马里奥高尔夫》中的左旋球和右旋球是怎么回事。您知道吗？

父亲　左旋球和右旋球……我当然知道啦，因为在真实的高尔夫中也有嘛。这是指不同的曲线球。技术好的选手可以打出各种曲线球。



直线球
↑正统的直线球，把球笔直地打出去，非常常见。



右飞球
↑把球向左击出，最后回旋到右方。需要一定的技巧。



左飞球
↑把球向右击出，最后回旋到左方。需要一定的技巧。

选择最适合的角色 向下一个场地发起挑战!!


PlayStation.2
「高达」的最终决战!!
MOBILE SUIT
GUNDAM
相逢在宇宙
机动战士 高达
2003年9月4日发售!
3D动作射击游戏的新高峰 定价6980日元
「LIMITED BOX」零售价格12,800日元
http://gundam-sora.net
BANDAI

SILVER SILVER SILVER

8月25日—9月5日 编辑点评 全机种13部

NEW GAME CROSS REVEIEW

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

发售

2003年8月29日	2003年8月28日	2003年8月28日

游戏

新约圣剑传说



机种：GBA
厂商：SQUARE-ENIX
类型：ARPG
媒体：卡带

SQUARE在黑白GB上经典游戏的重新制作版本，游戏的整体素质很高，有点当年圣剑传说3的感觉，本期强力推荐。

凯歌之号炮



机种：PS2
厂商：光荣
类型：SLG
媒体：DVD

以未来假想世界为主题的正统战略游戏，游戏中的地图都是取自日本的真实场景，并且目前世界上服役的著名兵器也在游戏中登场。

真·三国无双3

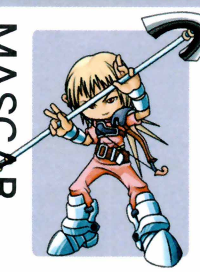


机种：XBOX
厂商：光荣
类型：ACT
媒体：DVD

在日本销量过百万的PS2游戏在XBOX上面的移植版本，游戏属于典型的冷饭，画面等各方面素质没有本质的提高。

评论人

MASCAR



最近最大的乐趣就是在FF11的世界中扰乱交易市场的秩序，200一个的水晶12个一起卖，正常价格2300－2400，惟独偶是2000就卖。原价40的魔法书卖5块、原价100的戒指20块2个、还有……不说了。

星尘大海



《神乐传说》果然名至实归，极高的制作水准绝对值得FANS的期待，虽然瑕疵还是有的（大场景有拖慢，主机性能问题？），不过看着藤岛君的绝美人设，苛刻的批评家们也会识时务的少说几句话吧。

K1



某天一进编辑部便受到了众编辑的 热烈欢迎（就差红毯铺地鲜花飘落了），心中好不得意——我在编辑部里混得也不错嘛。直至中午出去吃饭时木头一句话道破天机：K1是东家，请坐上席。（倒……）

星川明人



偶日去购盘，店家曰：你是星川明人吧？答曰：请多指教。店家又云：没想这么年轻，不到35吧？当下明人向车流不止的马路奔去，后被交警叔叔制止……就这样，明人度过了21岁中十分普通的一天。

评论

新约圣剑传说

MASCAR： 由于在SFC时代对圣剑3非常喜爱，所以一直就想从本系列最初作来重新回顾，但是黑白的画面实在无法让我提起兴趣。本次在GBA上重新制作的版本让我能够以全新的境界来领悟本系列的魅力，那些想进入到圣剑传说世界中的玩家，你们的机会到来了。

星尘大海： 从12年前的圣剑传说·FF外传开始，等待了太久的玩家现在终于见到了由石井浩一负责开发的圣剑系列最新作，韦冈慎一的角色设定虽然还是给人一种怪怪的感觉，但游戏中大家由玛娜传奇以来就得到的手感现在又再现了，召唤兽、七贤者、精灵、多分支。

K1： 虽然是以原来GB版的剧情为主，但是无论在系统以及画面方面全都有所强化，比如那个新增加的道具冶炼等等，再加上新角色新剧情等其它新要素，感觉有点像是将三代与玛娜传说合而为一，并且仍然可以感觉到当年那份感动，一定要试试。

星川明人： 《圣剑传说》风采不减当年，本作的出色程度与SFC版《圣剑3》不相上下，使玩家再次找回了当年的感觉，两个主角的分支路线安排得十分合适，武器、防具的煅冶也足可以满足有收集癖好玩家的需求，美中不足的是某些场景有些丢桢现象，好在不很严重。

凯歌之号炮

MASCAR： 光荣在SLG方面的实力果然非同寻常，本作是近几年来惟一的以世界范围现代战争为主题的战略游戏。本作在去年发售了PC版，本人玩过后感觉非常不错。PS2版在画面以及战斗上变化很大，并且对武器的攻击防御数值进行了调整，喜欢战略的玩家不能错过。

星尘大海： 作为KOEI创社25周年的特别感谢作，凯歌之号炮绝对是一款可反复玩味的作品，由现代战争SLG的制作专家石川淳一先生亲自监制的本作，专业性和严密性都无可挑剔，游戏完全使用真实日本地图做战场，玩家的任务就是渐渐一统日本成为其最高统治者。

K1： 本来一直以为光荣制作历史战略游戏都是以史实为基础，但这次的凯歌之号炮却是一段原创虚拟的日本历史，不过这并不影响游戏的整体感觉。地图的细致程度，全现代化的武器以及战斗兵种足以令游戏乐趣倍增，再加上军团编制的深奥性，光荣FAN有玩了。

星川明人： 又是光荣的战略游戏，虽然不清楚为什么光荣对战略这么着迷，但的确又诞生了一部出色的战略游戏。这个游戏的战场被设定在了日本，而玩家的目标就是逐渐统一日本，但是时间不是战国时期，按照武器的设定来看，似乎是从二战期间到现代的武器大集合……

真·三国无双3

MASCAR： 要不是本作PS2版在日本卖了那么多，自己恐怕会对XBOX版毫无兴趣。虽然增加了一些要素，例如支持16:9和杜比环绕声，但这些现在已经变得意义不大，因为3代猛将传即将推出。这个XBOX版意义何在本人至今也想不通，那些有XBOX的玩家要高兴了。

星尘大海： KOEI无意中捡到的常卖常新大作——三国无双系列，在XBOX上推出的本次最新作无论是在画面还是在系统完善性上都无可挑剔，但X机大手柄长时间游戏还真是累人啊，对应杜比5.1环绕立体声的本作一定要有相当好的音响器材跟上才是。

K1： 作为光荣公司的一款优秀动作游戏，移植给XBOX后无论是画面还是游戏处理速度上都还令人满意，只不过……手握习惯了PS2的手柄再用XBOX的大号手柄去玩相同的游戏实在是很不习惯。发烧玩家的话或许会配备一套发烧音响来配合游戏吧。

星川明人： 在《真·三国无双3~猛将传》发售前的这段时间，不甘寂寞的光荣将《真·三国无双3》移植到了XBOX平台，移植后的本作支持了16：9显示以及杜比5.1声道，在游戏画面上也得到了很大的提高，至少拖慢现象不是很严重了，有XBOX的玩家可以考虑一下~

2003年8月28日

十二国记 红莲之标·黄尘之路



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

改编自日本同名小说、漫画、动画三栖作品的游戏，流程可以按照游戏、小说、TV版等几种不同的路线发展。

对本作的动漫相关作品一窍不通，所以对故事背景也就无从得知。只是看了看别人进行游戏并听人讲解了一下，觉得还是以后等有机会再去体验吧。最近FF11是每晚的必修课，同时WE7的水平也需要精进，本作还是扔一边吧，实在是没有时间呀。

来自于同名小说、漫画、动画的游戏，原作小说自1992年以来获得的极大人气以及动画的高素质制作是KONAMI敢制作发行这款游戏的原因，游戏剧本来自于原作的《月之影、影之海》，在游戏中玩家为了要和阳子一起迈向成王之路而展开了一系列冒险。

游戏中根据对话时的选择不同会影响到剧情发展是按照TV版还是小说版还是游戏版的路线流程这一点很不错，类似RPG的战斗系统再加上类似樱大战战略败北时的初期回归设定也显得相当体贴，关于原作的各种资料也算充实，原作FAN应该会满意吧。

根据同名三栖作品（小说、漫画、动画）改编而成的游戏，碰巧本月刚针对原作补了课。游戏的设定是以原作第一章《月之影·影之海》为蓝本，在游戏中玩家要扮演主角中岛阳子，并逐渐成为庆国的国王，不过很多方面的刻画比起动画来还是要差上一些的。

2003年8月28日

WINNING POST 6



机种：PS2
厂商：光荣
类型：SLG
媒体：DVD

在日本人气非常高，不次于德比赛马的系列游戏最新作，不过国内喜欢赛马的玩家实在是太少，有兴趣的可以来试试。

这个系列是光荣目前除真三国无双外销量最高的一个系列，赛马在日本拥有超高的人气，但是到了国内就不行了。如果有哪位玩家是赛马游戏的达人，拜托请发一份扫盲级攻略过来，也让俺们开开眼，在这里先谢谢诸位了。

光荣一向依仗的WINNING POST系列在我国人气一般，不过游戏本身还是有着很多吸引人的卖点的，在本次的Winning Post 6里比前作又更新了很多的资料，更趋于真实化，本次的游戏口号是"走向国际"，玩家们可以培养自己的爱马参加国际性的比赛。

赛马游戏……以前几乎都没怎么接触过的游戏类型，这次新上手试了一下，感觉相当接近真实的赛马，也许这就是所谓的资料更新的缘故。一堆一堆的专业名词，牧场特殊事件，甚至还有繁殖马匹可能成立的配合理论以及相性都衬托出这个游戏专业性强。

赛马游戏似乎从来没有受到过国人的关注，不论是是光荣做的还是什么鸟公司……但是本作在日本还是拥有着相当数量的FAN的。就本作而言，整体的质量上升不是很大，而且有些设定过于牵强……算了，还是不说了，这个游戏有些专业的过分了，不推荐。

SILVER

2003年8月7日

永远的伊苏1＋2



机种：PS2
厂商：FALCOM
类型：ARPG
媒体：DVD

上世纪80年代的两部经典游戏重新制作推出的PS2版，此游戏由PC版移植，国内有正式代理的简体中文版，可以找来试试。

伊苏系列可以说是ARPG的原祖之一，可能国内大部分玩家都是从3代以后才开始体验本系列的。本人也是通过本作才领略到伊苏的魅力，只不过玩的是2年前就已经推出的简体中文PC版，这种2D游戏在PS2上非常少见，喜欢传统风格RPG的玩家一定不要错过。

由FALCOM开发，DIGICUBE发售的本作经过了一再的延期终于来到了玩家的怀抱，经过非常有诚意的后期处理和修饰后，本作（其实是合集啦）看上去开始有点像PS2上的游戏了，同时她也是该主机上难得一见的二维游戏呢，强烈向鸟们和灰们推荐。

早期名作的移植虽然画面实在不敢恭维，但是吸引玩家的却是游戏本身的音乐以及动人的故事。游戏难度不高，并且还是将两作合在一起以修补游戏流程不长的弊端。作为老鸟玩家实在是有必要再来重温一次当年的那份感动。

FALCOM的看家系列的前两作移植到了家用机平台，在保留游戏原汁原味的前提下各个方面都得到了相当程度的强化，游戏中的很多音乐也经过了重新制作，超级感动，又想起了当年SFC时代的《永远的依苏》系列，强烈建议大家都来打一下，本期大推荐！

SILVER

2003年8月7日

召唤之夜3



机种：PS2
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
媒体：DVD

风格独特的SRPG游戏，本系列在日本拥有相当高的人气，本次的新作改变了以往作品画面略显粗糙的缺点，值得一试。

早在PS时代本人就非常看好本系列，作为一个SRPG游戏，本系列能够确立自己的系统风格，让玩家能够把她和火纹、奥伽、机战等系列区分开。这一点在现今游戏界是非常难能可贵的，对于那些喜欢SRPG的玩家，本作是一定要体验的。

很多人拿到这款游戏就有想和机战比较的冲动，其实本作还是有着其鲜明特色的，单单由画同人志起家的插画新秀黑星红白（Alian、魔法午餐、放课后退魔录）所作的人设就极端的美轮美奂，游戏卖点所在的最高级召唤技其华丽和魄力也令人赞叹不已，大推荐！

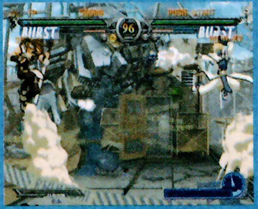
初一看游戏画面感觉比PS版没有太大的提升，但人设还是那么出色，战斗难度也较前两作有所提升，可以考验一下自己的战略水平，再加上还有最华丽的高级召唤兽，如果喜欢SRPG的类型游戏的玩家，就算不是该系列的FAN也没理由错过这款游戏。

对这个游戏第一个印象就是"好漂亮的人设"，虽然明人不大喜欢这种画风，但是不得不承认，真的很漂亮。游戏整体的战略性不是很高，开发商的主要目的似乎是突出"漂亮"，而且这点做得也很成功，就目前PS2平台的2D游戏而言，这样效果是相当出色的了。

SILVER

2003年8月7日

罪恶工具XX RELOAD



机种：PS2
厂商：SAMMU
类型：FTG
媒体：DVD

移植自街机的2D格斗游戏系列最新作，游戏继承了一贯画面超级华丽的特点，同时对连续技等系统进行全新调节。

近年来红得发紫的2D格斗游戏系列最新作，本作是街机移植作，至于移植度嘛……可以称得上是完全移植吧。这个RELOAD版虽然有炒冷饭的嫌疑，但是却是给PS2上又增添了一款重量级的格斗游戏，更何况这是2D格斗游戏。看来最近又可以拿起手柄了……

在日本人气极高的FTG系列最新作，在PS2上已经是该系列的第三作了，骗钱嫌疑集中，华丽和爽快是本作一贯卖点，新加入的角色机械KY使用电力槽战斗，而非气槽，所以在战斗中也表现的非常特殊，其余角色的招式也相应有一些较大的变动。

华丽的画面爽快的连续技以及造型与性格各异的角色，使得这款格斗游戏在众多对战高手心中占有一席之地，此次PS2再次推出新版本虽说有骗钱嫌疑，但是新角色以及原角色的平衡性调整还算可以接受，朋友之间的对战看来再所难免，格斗FAN必备。

《GGXX》强化版续作，本系列向来以"最华丽2D格斗游戏"自居，各种招数、连续技着实令人眼花缭乱，不论是日本、中国还是欧美都有着相当数量的拥簇者。经过强化的本作除隐藏角色可以直接使用及在欣赏模式追加了新的图片以外，似乎就没有什么变化了。

SILVER

2003年8月9日

幽灵行动 小岛惊雷



机种：XBOX
厂商：UBI
类型：STG
媒体：DVD

根据汤姆·克兰西的军事小说改编的第一人称射击游戏，本作是前作《幽灵行动》的资料片，大量新任务和情节追加。

本系列算是为数不多的，自己能接受的第一人称射击游戏吧。主要在于本作不需要过于频繁的3D视点转换，同时与队友的合作也是其它同类游戏所缺乏的。只是觉得本系列到了现在应该有一个脱胎换骨的变化，不能总是靠增加新任务来维持生命。

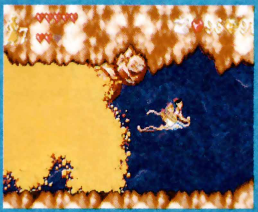
本作也和《分裂细胞》一样属于汤姆·克兰西的关系作之一，和同属资料片的前作《幽灵行动·沙漠围攻》相比，本作的故事背景设定为小岛、丛林、沼泽以及古巴大草原，游戏对逼真、隐蔽以及团队式军事行动的氛围描绘得不错，对三维游戏不怕的玩家可试。

与前作《幽灵行动·沙漠围攻》相比，由于在本作中会经常出现成群结队的敌人，因此玩家要更加注重团队合作精神，指挥队友配合整体行动消灭敌人，虽然有时候队友也会偶尔对命令反应迟钝或者自己被敌人发现，但还不至于让人恨得牙痒痒。

《幽灵行动》的最新作，本作的战场转战至了热带，四处都是丛林和沼泽，借助着XBOX的强大机能本作的游戏画面达到了系列的最高峰，与队友的协同作战也变为了本作中的重点，不过这样一来难度也达到了系列以来的最高，射击游戏FANS来挑战一下吧。

2003年8月1日

阿拉丁



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

根据动画角色改编的动作游戏，整体素质很一般，没有太多的亮点。喜欢这个角色的玩家可以试试，请参考上期电软K1的攻略。

阿拉丁是迪斯尼漫画中的经典人物，不过这个形象在国内玩家中人气很一般。本作由CAPCOM开发制作，怎么玩都觉得和洛克人很像。这个游戏对于那些不善长动作类型的玩家来说是个巨大的挑战，本人觉得难度不次于洛克人ZERO2。

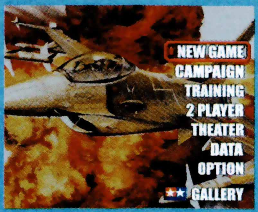
来自于迪斯尼同名动画，由于原作的老少皆宜性，一直以来《阿拉丁》就是游戏制造厂商取材的焦点，这次CAPCOM就毫不犹豫地将其制作成了其最擅长的ACT，该作中主角阿拉丁有很多的动作，给人的感觉这次是阿拉丁系列游戏中自由度较大的一作。

游戏的风格相当接近当年MD的阿拉丁，甚至游戏流程都差不多，只不过由于GBA只有A和B两键所以取消持刀的设定而已，玩起来颇有怀旧的感觉。由于游戏对动作性要求一如既往的高，因此喜欢纯动作游戏的玩家或者原作FAN绝对值得一试。

虽然是废话，但是我还要说这是根据迪斯尼同名动画改编的游戏。作为一款动作游戏而言……我不想偏袒迪斯尼或者CAPCOM，这款游戏绝对是中庸作品，很多地方设定草率，想必打这款游戏的玩家中有一半是迪斯尼FANS，另外一半则是CAPCOM的FANS。

2003年8月21日

响尾蛇战机5



机种：PS2
厂商：ASMIK
类型：STG
媒体：DVD

已经推出了5代的座舱射击游戏，游戏中有较为丰富的分支路线设定，但是其他方面表现一般，有兴趣的玩家可以试试。

最近接触了不少飞行模拟类游戏的新作，感觉水平都很一般，操作感觉大同小异，爽快程度又无法和皇牌空战相比。这样的游戏都出5部了水平还是这样，看来是很难成为优秀的作品了，在这里衷心希望皇牌空战的最新作早日降临PS2。本作无视中……

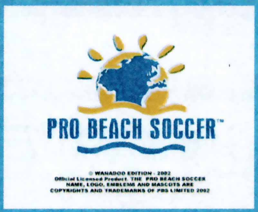
由制作空战游戏起家的AsmikAce开发的这款《响尾蛇战机5》中，游戏画面和操作性都达到了该系列全新高度，分支任务，如空中拍照、扑灭山火等都很有意思，在隐藏模式中扮演敌军也很有新意，游戏对应双人连线系统。

在以往系列游戏里，本作在操作性上达到了有史以来的最高点，使得战机操纵感更加接近真实，但相对地难度也有所增加。根据玩家完成的任务不同，就会进入不同分支任务的设定显得游戏更加趋于自由化，如果有条件的话推荐联线游戏试试。

算是有很长时间历史的飞行模拟游戏系列，本作的操纵更加趋于真实，而且游戏的难度也更高，可以说是《空舞》与《皇牌》结合……虽然结合的比较一般但是还有值得一玩的价值，游戏中的分支设定很有意思，只要在前一关中达到不同的条件就可以进入分支。

2003年8月25日

沙滩足球



机种：XBOX
厂商：WANADOO
类型：SPG
媒体：DVD

新兴类型的体育游戏，游戏的基本思路与WE等正统足球游戏完全不同，比较适合那些喜欢休闲体育游戏的玩家，不要把她与WE7相比较。

不要把任何足球游戏同WE相比。这里要说的是，“沙滩足球”和“足球”是两个不同的事物，就像沙滩排球和排球在奥运会上分属两个项目，各自有自己的金牌冠军一样。请把本作当成一款体育游戏，而不是“足球游戏”。

另类的足球游戏，在晚夏时分发售还是可以让游戏者体会到本作中阳光、海风、沙滩、足球那独有的魅力的，游戏操作感较佳，画面非常的养眼，角色们的脸孔到发型都非常的逼真，甚至连悠闲的神态都可以做出，1000种以上的动作证明了厂商的制作实力。

游戏风格显得接近街机游戏，画面与操作感均十分出色，对应白天与夜晚的两种光线，为了突出不同场景气氛而特别制作的音效，众多的球队还有丰富的比赛模式会让喜欢足球的玩家欲罢不能，推荐给喜欢该类型游戏的玩家。

不知道是不是要与《DOA沙滩排球》一较高下才制作的游戏，反正很怪异就是了，试玩中据其他小编讲解，这个游戏中没有其他足球游戏所具有的大多数要素，反而都是一些古怪的系统，反正不像个足球游戏就是了，游戏整体的画面效果倒做得还算出色。

SILVER

2003年8月10日

MAGIC PENGEL



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：ACT
媒体：DVD

类型创意都非常新颖的游戏，在游戏中玩家要逐一设定角色，这种大胆的设定一定会吸引那些喜欢创新的玩家。

游戏设计得太怪异了，什么东西都要自己设计，虽然这样的设计让玩家找到了一种自己开发游戏的感觉，但是对于部分玩家而言未免有些过于麻烦了。这样的游戏创意固然不错，但是应该设计得更为体贴一些，太麻烦的话再好的游戏也是白搭。

由Garakuta Studio开发，TAITO和Agetec发行的本作在今年的E3展上获得了PS2主机出展游戏最佳创新奖的亚军，品质可见一斑，游戏的口号是“绘出属于自己的角色”，事实上就如口号所说，想想自己创造出来的角色在游戏中是什么感觉吧。

一款自由度相当大的游戏，大到了什么程度呢，就是所有游戏角色都要玩家自己来设定。这样大胆的设定确实很吸引人，也难怪会获得PS2游戏最佳创新奖的亚军。而且游戏也很容易上手，就是对动作游戏苦手的玩家也可以来试一试。

TAITO开发的古怪动作游戏，在游戏中所有的角色都要玩家来自己设定、创造，加上游戏中其他的设定使得这款游戏的自由度相当之大，玩家可以使用自己创造的角色在游戏中四处冒险，这样的创意的确是很不错，而且游戏中对于动作的要求也不是很苛刻。

PLAYSTATION2

召唤之夜3

■作者：LIGHT（光明·Shining）

SUMMON NIGHT3

此款游戏的优秀程度绝对配得上她在日本所享有的声誉，只要玩上手后就会感到《召唤之夜》的亲和力是其他作品不能比拟的。

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8.7
	类型：SRPG	价格：6800日元	其他：——

《召唤之夜3》的主人公在日本网站上人气一直很高，大概是那种善良温和的个性在现今的游戏中比较难找吧（笑）。游戏中部分特殊结局必须通关后才能达成，为鼓励玩家多次通关，制作方在二周目上下了不少功夫。战略游戏没有固定的攻略方法，相信每个玩家在攻略时都有自己的独到见解，以下攻略仅供参考。

A BRAVE CLEAR攻略

[BRAVE CLEAR条件]

■等级限制(主人公LV=上限LV+1)
■仲间无死亡（包括召唤兽）
■回复道具最多使用3次（除“海盗弁当”、“钓りのエサ”外）

[BRAVE CLEAR要领]

■将待机型改成防御、俊敏减少伤害
■2、3人使用召唤术回复



■反复将敌人逐个引出打倒以降低敌人数量
■使用PARTY能力“盟友の绊”召出超出等级上限的高级召唤兽
■主人公即将死亡时用指令拔剑觉醒

[はぐれ召唤兽战]
——第2话——

●上限Ｌｖ6●入手PP5●难易度☆

首先打倒中央的サハギン，再会合。依靠ヤ－ド的召唤术回复。マリンゼリ－出动后要尽快打倒。

[サプレスの幽灵战]
——第3话——

●上限Ｌｖ7●入手PP10●难易度☆

推荐去灵界集落。留意タケシ的远距离攻击。

[ビジュ战]
——第3话——

●上限ＬｖＢ●入手PP10●难易度☆☆

数个敌人同时接近，将待机型换成防御逐一打倒。使用横斩り、投げ不会遭到反击，战斗较安全。ビジュ附近的召唤兵会使用回复召唤术，要尽早消灭。之后连发召唤术打倒ビジュ过关。

[ジャキーニ战]
——第4话——

●上限Ｌｖ9●入手PP10●难易度☆

打倒ジャキ－ニ即过关，可无视ジャキ－ニ以外的敌人。对付ジャキ－ニ，先用ドリトル、タケシ－等削减其HP再打倒。

[恶行召唤兽战]
——第5话——

●上限Ｌｖ10●入手PP5●难易度☆

敌人只有ブチト－ドス，普通作战即可取胜。被敌人的毒、睡眠攻击命中后马上使用召唤术回复。

[帝国军战]
——第5话——

●上限Ｌｖ10●入手PP20●难易度☆☆☆

首先打倒附近的敌人与学生会合。会合后使用召唤术等打倒接近的敌人，敌全灭后回复HP。

可无视上方的敌人，使用召唤术打倒ギャレオ和ビジュ过关。特别注意ギャレオ攻击力高，要避免其反击。



[ジルコ－ダ战]
——第6话——

●上限Ｌｖ11●入手PP5●难易度☆

战前筹划好麻痹的对策。最初两回合用召唤术等打倒右侧3个敌人。对敌人逐一采用集中攻击，削减敌数量，全灭敌人后过关。

[女王ジルコ－ダ战]
——第6话——

●上限Ｌｖ12●入手PP15●难易度☆☆☆

首先使用间接攻击打倒逼近的ジルコ－ダ。其后，用铳引出里侧的ジルコ－ダ后打倒。

对付女王ジルコ－ダ，要让召唤术师受其强酸攻击耗尽其MP。之后连发间接攻击、召唤术将其打倒过关。

[ジルコ－ダ战]
——第7话——

●上限Ｌｖ13●入手PP10●难易度☆☆

接近战使用麻痹对策。会合一处虽有利于战斗，但在不便的场合也不要勉为其难。主人公&クノン一边，以クノン→主人公的顺序攻击可轻松打倒敌人。

[アズリア战]
——第7话——

●上限Ｌｖ13●入手PP15●难易度☆☆☆

敌人蜂拥而至的版图，先打倒最近的敌人。使用凭依攻击的敌人较多，队伍中最好有ヤッファ。战力不足，使用“盟友の绊”召唤ゴレム支援。所剩之敌为アズリア和ギャレオ时，对アズリア连发召唤术过关。

[帝国军战]
——第8话——

ｖ上限Ｌｖ14●入手PP15●难易度☆☆

给アズリア让道。能够远距离攻击的敌人较多，要使用诱饵将敌人引出后打倒。用召唤术对付ビジュ、通常攻击对付イスラ即可轻松取胜。为安全起见，装备能异常回复状态的召唤术。





[ジャキーニ战]
——第9话——

●上限Ｌｖ15●入手PP15●难易度☆☆

敌人左右分开，只打倒左侧的敌人。先使用マルルゥ的弓攻击、召唤术等削减敌人HP，再近接攻击是安全战法。ジャキ－ニ的反击强劲，以召唤术为中心作战较有利。

[海盗の亡灵战]
——第10话——

●上限Ｌｖ16●入手PP10●难易度☆☆

敌人数量虽多但能力低，可轻松打倒。数个敌人会使用远距离攻击，留意己方MDF低的角色。

[亡灵战]
——第10话——

●上限Ｌｖ16●入手PP15●难易度☆☆☆

将敌人逐一引出打倒。对处于高地的敌人要一点点接近，将其引出后再打倒。对里侧的敌人使用诱饵，由弓兵、召唤师开始将敌人逐

一引出打倒。最后只剩2、3个敌人，以普通战术打倒过关。

[帝国军战]
——第10话——

●上限Ｌｖ17●入手PP20●难易度☆☆☆

首先将中央的两个枪使引出打倒。之后，用诱饵将左右的敌人引出，用召唤术打倒。己方作为诱饵的角色中凭依攻击的几率高，推荐



由弱角色充当。使用カイルの特殊、召唤术等攻击イスラ。

[帝国军战]
——第11话——

●上限ＬｖＬ18●入手PP20●难易度☆☆☆

首先打倒ギャレオ。使用召唤术或间接攻击打倒ギャレオ和アズリア。由于ビジュ不会反击，使用近接攻击有利。

[ヴァルゼルド战]
——第12话——







●上限ＬｖＬ19●入手PP10●难易度☆☆

由于クノン强制参加战斗，所以クノン等级高有利。不使用诱饵敌人不会接近，用待机型·俊敏角色上前诱敌。将敌人引出后，用召唤术消灭。ヴァルゼルド对召唤术弱，连发召唤术将其打倒。

[帝国军战]
——第12话——



●上限ＬｖＬ19●入手PP20●难易度☆☆☆☆

难度相当高的版图。如有メモリーデスク和ユニット召唤兽，难度会下降许多。首先使メモリーデスク由版图右侧上行。其后，用召唤术打倒接近之敌。用近接攻击或召唤术集中攻击イスラ和ビジュ，尽快打倒。之后只要小心アズリア的特殊攻击即可顺利过关。

[无色の派阀战]
——第12话——

●上限ＬｖＬ20●入手PP25●难易度☆☆☆☆

敌人的状态数值较高，建议使用状态异常系召唤术。让ノロイ凭依再派阀兵、暗杀者上，使其麻痹。使敌召唤兵睡眠后再接近，安全作战。战斗艰苦时，可用"盟友の绊"召唤ユニット召唤兽。

[无色の派阀战]
——第13话——

●上限ＬｖＬ21●入手PP25●难易度☆☆☆☆

首先让ヤード和スカーレル向下方移动，与其他人会合。使用凭依削弱下方敌人再予以消灭。会合后，顺序打倒接近之敌过关。ヘイ



ゼル有一定战力，战斗艰苦时可不予理睬。

[无色の派阀战]
——第13话——

●上限ＬｖＬ22●入手PP25●难易度☆☆☆

远距离攻击的敌人较多，注意不要被敌召唤师偷袭。对付イスラ、ウィゼル以外的敌人，要一点点引出再打倒。ウィゼル很强，建议只



引出イスラ。イスラ的反击强劲，要用召唤术、特殊攻击削减其HP。

[无色の派阀战]
——第14话——

●上限ＬｖＬ23●入手PP15●难易度☆☆☆

道路狭窄、敌人众多，容易遭受攻击的一战。敌人使用远距离攻击，要用凭依等尽早削弱敌人。利用版图中的爆发樽等对战斗有利。

[无色の派阀战]
——第14话——

●上限ＬｖＬ23●入手PP25●难易度☆☆☆☆

一定要准备召出垫脚石的召唤术。首先用间接攻击等将接近之敌打倒。其后，利用垫脚石对弓兵、召唤师近接攻击。以召唤术、特殊攻击对付ヘイゼル、ビジュ，近接攻击对付イスラ，尽快打倒。

[无色の派阀战]
——第15话——

●上限ＬｖＬ24●入手PP25●难易度☆☆☆☆☆

与里侧3人的战斗方法是关键。对付派阀兵，每次引出1、2个再打倒。连发间接攻击、召唤术打倒ヘイゼル。里侧3人第1回合的行动是固定的，要擅加利用。ウィゼル会对DF低的角色使用居合斩，召唤师离他远点。ツェリーヌ会对MDF低的角色使用石化效果召唤术，要考虑好对策。对オルドレイク的召唤术不必太在意。当3人接近时，全员同时上前对オルドレイク集中攻击将其打倒。

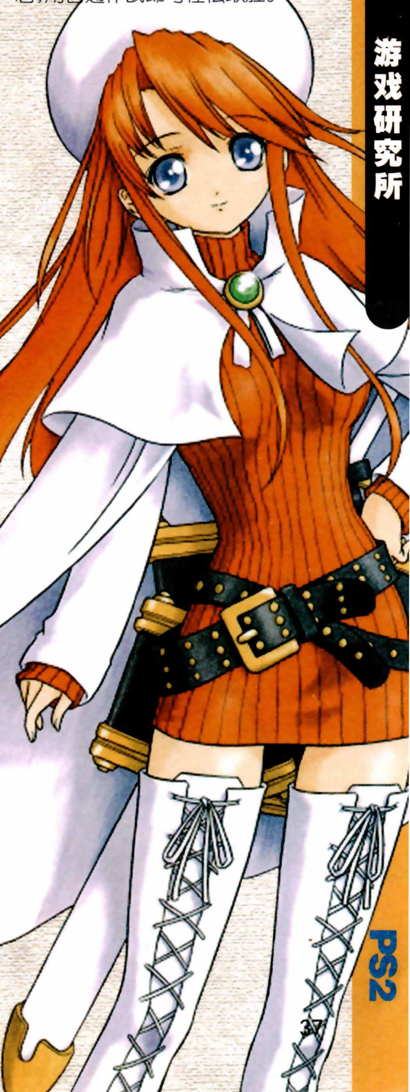
[亡灵战]
——第16话——

●上限ＬｖＬ25●入手PP30●难易度☆☆☆☆☆

敌人攻击力高，又有会远距离攻击的敌人，设置为待机型·防御。数



个敌人会同时接近，使用诱饵引出战术也有一定危险。全员一鼓作气将接近过来的敌人用广范围召唤术打倒，イスラ的召唤术很麻烦，一旦靠近用特殊和召唤术尽快打倒。打倒イスラ后，用普通作战即可轻松取胜。



B PARTY能力

No	名前	点数	效果	修得方法
1	海盗弁当	5	战斗开始时取得1个海盗弁当	海盗カイル一伙仲间
2	安全宣言	10	召唤作成失败变成回复HP	召唤作成10回失败
3	魔石探索	20	战斗胜利后追加1个召唤石	作成一定数量的召唤石
4	お宝发见	5	事件战斗胜利后取得追加道具	カイル一家中3人转职
5	作战会议	60	物理攻击时必杀发生率+10%	全仲间的等级合计为175或275
6	成分强化	80	战斗中回复道具的效果20%上升	マルルゥ、ソノラ、クノン连续使用回复道具
7	应急手当	50	全员每回合HP回复5点	学生、カイル、ファルゼン、キュウマ转职第2级以上，取得15次BRAVE CLEAR
8	支え合い精神	50	全员每回合回复5点MP	ヤード、アルディラ、ミスミ、ヤッファ转职第2级以上，取得19次BRAVE CLEAR
9	万能袋	300	即使不装备饰物也可以举行“誓约の仪式”	20个道具全部被召唤石使用“誓约の仪式”
10	秘传召唤阵机	200	机属性召唤术消费MP减少20%	使用机属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
11	秘传召唤阵鬼	200	鬼属性召唤术消费MP减少20%	使用鬼属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
12	秘传召唤阵灵	200	灵属性召唤术消费MP减少20%	使用灵属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
13	秘传召唤阵兽	200	兽属性召唤术消费MP减少20%	使用兽属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
14	秘传召唤阵无	200	无属性召唤术消费MP减少20%	使用无属性召唤术100回以上；无属性召唤术全部作成
15	盟友の绊	100	战斗中召唤ユニット召唤兽时等级+3	得到全部ユニット召唤兽
16	蛮勇の战歌	100	反击时的攻击力上升	取得5次BRAVE CLEAR
17	幸运のまじない	5	自由战斗时特殊敌人容易出现	取得8次BRAVE CLEAR
18	适材适所	200	特殊能力消费MP减少20%	取得10次BRAVE CLEAR
19	准备体操	230	战斗开始时己方最大HP增加10%	取得11次BRAVE CLEAR
20	ひとときの瞑想	250	战斗开始时己方最大MP增加10%	取得13次BRAVE CLEAR
21	无名の护方阵	250	自军所受的无属性召唤魔法伤害轻减	取得15次BRAVE CLEAR
22	用心の心得	280	自军所受的反击伤害轻减	取得17次BRAVE CLEAR
23	召唤灾害保险	300	自军使用的召唤魔法将自军卷入时伤害度-80%	取得22次BRAVE CLEAR
24	勇者の传记	25	获得EXP增加通关回数×20%（最大2倍）	通关
25	金储けの秘决	25	获得金钱增加通关回数×20%（最大2倍）	通关

C「无限界廊」攻略

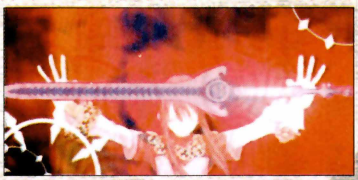
在二周目挑战列代传承的无限界廊是《召唤之夜》系列FANS的挚爱。

●终盘时有不少剩余资金，全部购入「クロッツァの实」。

●将DF>MDF的レックス由待机型改为反击切入敌阵，只要每回合使用「クロッツァの实」全回复即可胜出。

●用此方法逐一过关，直到最后制霸得到饰物「王の书」，此饰物可作成「龙神オボロ」，「圣铠龙スヴェルグ」，「牙王アイギス」。

●装配「王の书」MP+100，可减少PARTY能力「秘传召唤阵>灵」等的消耗，给MAT最高的召唤师使用，一个人可以使用3次最强召唤术。



阶数	获得道具
1	召唤兽画像13、キャプテンハット(アクセサリ)、ストームブレイド、パラライニードル
2	召唤兽画像04、冬海の男のメイル、インペリアル55(枪)、齿车の杖
3	召唤兽画像05、真ガチンコナイフ、ヘルズスタニール、夏の男气メイル
4	召唤兽画像06、职人のなべ掴み、麻醉枪、マギドリル、千本针
5	召唤兽画像07、バインドエッジ、トランスペイン、狂月针、フウゲツ、ランバショウ
6	召唤兽画像14、默阵の战弓、タイガーチャイナ、乙女の扇、绝对勇者剑
7	召唤兽画像08、アニメ素材15、デビルボーダ、液漏れ电池、晶冥剑、圣光の杖
8	召唤兽画像09、アニメ素材07、バリバリ丸、邪甲胄、センジュコウレン、セブンシールズ、ケゴンホウセン（和服）、パラダイムカ ノン （斧）
9	召唤兽画像10、アニメ素材09、ゴードアス115、誓いの枪、ピスクドール
10	アニメ素材11、マジェストガード、兽王のツメ、エンジフウサツ、ウラシシュウ、クイーンドライブ
11	仙女の扇、魔眼の短剑、英杰の铠
12	厚手のコート、电电童子1800、葬冥剑
13	ポカポカベスト、荒天华玉、ヴァリアント
14	召唤兽画像11、千斩疾风吼者の剑、烈震火岚霸者の剑、龙鳞の铠
15	召唤兽画像12、アニメ素材12、アルジュナの弓、アイオーン、ビリオン>デス、霸王の铠、ヴァテック125
16	世界观绍介22、设定イラスト33、王の书、ソウルブレイカー、NC>ブラスト、柳生十字手里剑、ドラゴンチャイナ、ベストハーベ スト通关

SUMMON NIGHT 3
サモンナイト

D 召唤

武具	机	鬼	灵	兽	无
石の拳	–	–	–	–	巨像の拳
鬼无射の弓	–	龙神オボロ	ホーンテッド船长	–	–
晶灵剑	ベズソウ	竹刀	天使ロティエル	プニム	シャインセイバー
汉气サーベル!	–	鬼神将ゴウセツ	–	ナックルキティ	–
星幽の杖	–	–	ポワソ	–	–
魔光の宝剑	ベズソウ	竹刀 ピコリット	–	シャインセイバー	
ネコわんど	ベズソウ	必杀ニャックル	–	ナックルキティ	设定イラスト23
召灵の杖	ペコ	–	–	–	シャインセイバー
灵姬の锡杖	–	鬼神将ゴウセツ	圣铠龙スヴェルグ	–	–
ゴーレムペイン	ゴレム	–	设定イラスト29	–	假面の石像
ポワポワベスト	–	–	–	タマヒポ	石细工の土台
ガンクトウ	ベズソウ	ギョロメ	–	タマピポ	–
シニスタ－666	机神ゼルガノン	狐火の巫女	パラ>ダリオ	–	ダークブリンガー
鳞のローブ	–	–	–	セイレーヌ	アニメ素材14
邪眼のローブ	–	ギョロメ	–	–	假面の石像
ダークローブ	–	–	ブラックラック	–	サモンマテリアル



E 仲间转职一览

角色转职高级职业必须数值，参考列表。

角色名	转职称号	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEG	追加能力
レックス－战士	拔剑者	24	129	115	–	78	82	魔抗、威压
	苍き剑の勇者	4	118	100	–	–	120	绝对攻击、重装备、下移动范围↓
レックス－召唤	苍き剑の贤者	25	97	–	137	–	90	召唤等级全A、二次攻击、移动范围↑、上移动范围↓、武器类型投掷×投具
アティ－战士	苍き剑の战姬	23	106	90	–	–	102	背后攻击、刀装备、和服装备、上移动↑、下移动↑
アティ－召唤	苍き剑の圣母	24	85	–	120	–	97	选择属性+2阶段↑、狙击、投掷×投具、移动↑、上移动↓
ナップ	ガキ大将	24	120	108	–	–	93	机B、心眼、上移动↑、下移动↑、纵斩り×斧
ベルフラウ	おてんば弓手	17	78	–	–	–	75	鬼B、チャージ
	早击ちベル	25	95	–	–	–	111	鬼A、上移动↑、射击×铳、和服装备
アリーゼ	半熟导师	18	–	–	–	95	76	灵A纵斩×短剑
	优しき导师	23	–	–	106	121	89	灵S、上移动范围↑
	リボンの剑士	23	93	–	100↓	–	95	勇猛果敢、剑装备可、轻装备可、移动范围↑、上移动范围↑
ウィル	隐密剑士	25	102	–	104↓	–	110	兽A、背后攻击、刀装备可、上下移动范围↑
カイル	铁腕船长	16	95	77	–	–	70	威压、ストラ、必杀一击、上移动范围↑
	无敌船长	25	146	117	–	–	100	鬼B、斗气、エルストラ、バリストラ、ガチンコ攻击、上移动范围↑
	钢铁船长	25	129↓	116↓	–	90	–	鬼B、二次攻击、エルストラ、重装备可
ソノラ	ガンナー	17	77	–	–	–	80	见切、乱れ击ち、下移动范围↑
	ガンスター	24	–	–	100	93	108	机B、二次道具、狙击、上移动范围↑
	ソードダンサー	24	108	–	108	88↓	–	机B、眼力、逆境、二次道具、刀装备可、下移动范围↓
スカーレル	アサッシン	15	73	–	–	–	84	俊敏、背后攻击、横斩×剑、下移动范围↑
	优しい毒蛇	23	107	94	–	–	124	兽B、ダブルムーブ、勇猛果敢、上移动范围↑
	珊瑚の毒蛇	23	93	80	101	94	102	兽A、勇猛果敢、投掷×投具、兽服装备可能、移动力↓、上移动↑、下移动↑
ヤード	高位召唤师	18	–	–	91	111	73	下移动范围↑、纵斩×短剑、灵A（召唤装备数3）
	无色の反逆者	24	–	–	119	121	93	灵S、上移动范围↑
	はぐれ召唤师	24	97	–	108↓	–	104	灵S、眼力、勇猛果敢、轻装备可移动范围↑
アルディラ	融机人	16	–	–	93	82	64	下移动范围↑、机A（召唤装备数3）
	电影の贵妇人	24	–	82	–	117	97	机S、卫星攻击>α、上移动范围↑
	サイバーレディ	24	83	–	114	108	–	机S、绝对攻击、卫星攻击>α、突き×ドリル、轻装备、上移动↑
ファルゼン	冥界の骑士	17	103	84	–	–	66	威压、下移动范围↑、纵斩×斧
	冥界の圣骑士	25	145	–	84	–	87	灵B、斗气、绝对攻击、上移动范围↑
	白银の死神	25	135↓	–	90	–	93	灵B再生能力、上移动范围↑
キュウマ	鬼忍头	17	97	64	–	–	82	魔抗、背后攻击、居合斩、移动范围↑、下移动范围↑、召唤装备数2
	鬼妖の忍匠	25	131	–	81	–	110	鬼A、サルトビの术、うつせみの术、投掷×投具
	最终忍者	25	123↓	–	93	93	94	鬼A、狙击、隐密、投具装备、可移动范围↑
ヤッファ	密林の咒い师	18	91	82	–	–	62	下移动范围↑、兽B（召唤装备数2）
	孤高の守护者	24	–	–	106	104	76	兽A、祓いの仪式、突き×枪、上移动范围↑
	タフガイ	24	111	–	103	–	87	兽A、返しの刃、打击×武具移动↑、下移动↓
ミスミ	疾风の鬼姬	18	82	–	100	–	63	见切り、祓いの仪式、突き×刀
	白南风の鬼姬	4	–	–	127	101	86	鬼S、心眼
マルルウ	妖精姬	9	84	–	–	–	85	兽A、ユニット召唤、见切
	キューピッド	25	–	–	108	114	110	兽S、二次移动
クノン	正看护人形	21	99	–	–	–	90	机B、二次道具、放电
	白衣の天使	26	117	–	–	94	114	勇猛果敢
スバル	雷の御子	23	112	92	–	–	75	见切、眼力
	风雷の皇子	27	141	110	–	–	87	鬼B、返しの刃、移动↑
フレイズ	大天使	23	103	71	–	–	111	幻实防御、心眼
	守护天使	27	–	–	117	83	128	灵A、威压、上下移动范围↑
ヴァルゼルド	守护机兵	24	134	128	–	–	86	眼力、放电
	ガーディアン	30	167	162	–	–	105	卫星攻击>β
アズリア	紫电の剑姬	5	116	98	83	89	122	灵A、威压、二次攻击
ギャレオ	紫电の右腕	27	145	121	81	89	88	兽B、斗气、バリストラ
メイメイ	占い师	17	–	–	–	–	–	鬼A、灵B、魅惑の眼差し
	へべれけ占い师	26	114	81	126	103	88	魅了攻击、鬼S、灵A、兽B、机C

PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人7

WE7联赛生存手记，以同人小说的形式为玩家讲述最强足球游戏的点点滴滴过人之处。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.8.7	
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

WE7销量过百万，成绩可喜可贺。最近足坛焦点人物就是俄罗斯人阿布拉莫维奇，接连搞定了穆图和克雷斯波两位世界级球员，最近又把马克莱莱搞定，不过切尔西最近几轮战绩还算是不错，至少比目前还在最高难度ML下苦苦挣扎的本人强多了。

■责编 MASCAR

MASCAR的第一个联赛生存手记VOL.02

（接上期）

第二天早上来到编辑部，看见彩火正在打ML，一看都快升入D1了，球队阵容也基本成型，再看看自己的进度……没办法，只好加快进度赶紧打了。

下班后迅速骑上偶那辆破旧的自行车，穿越了小半个北京城赶回家，继续我的荷兰联赛之旅。

读取进度，哦，原来遇上了喀麦隆，这可是块硬骨头，MASCAR以往在对付非洲球队的时候经常会发挥不正常，本次联赛第一场对尼日利亚就是被人家先进一球，随后才扳平的，不知道这次如何。

把WE7安装到硬盘上惟一的好处，就是读取游戏的速度大大提高，WE7的读盘问题有很多朋友都很不满意。可是仅仅为了加快读盘而买个硬盘，又有些奢侈吧？总之，**有了硬盘你就可以节省很多游戏的时间**，我当初就是这么想的。

很快比赛就开始了，本场比赛由于哈塞尔巴因克状态仍然为红色，所以决定再给他一次机会，让他与范尼搭档锋线，红色状态的克鲁伊维特取代了罗纳德德波尔出任前腰，其他位置没有什么大变化。

开赛以后，情况和昨天几乎没有什么变化，双方都在中场进行激烈的拼抢，机会很少。克鲁





伊维特看来在传球和组织进攻的能力上还不能算是高手，前锋很难顺利地接到球，本来想利用一下哈塞的远射能力偷袭一下，到头来也没有机会。上半场快结束的时候喀麦隆有一次绝好的机会，埃托奥利用超强的启动速度突破了中场的防守，晃过了斯塔姆，我情急之下赶紧让范德萨出击，没想到随着轻轻地一搓，球飞出一道高度完美的弧线，越过门将的头顶直奔球门而去……

当球正向球门飞去，脑子里面逐渐空白的时候，一条并不算强壮的腿出现在了球门前，在球即将越过门线的时候将球踢了出去。

我可以看到他短裤上的号码，4号，这是我们33岁的老队长——弗兰克德波尔。

这……难道就是传说中的……DF统率吗？

早在WE6时代，MASCAR就发现**拥有DF统率特技的后卫会在比赛中发挥重要的作用**，不过当时只是觉得这样的后卫发挥比较稳定，不容易出现太大的漏洞，至于造越位MASCAR很少使用，所以也看不出DF统率在造越位时候价值的体现。

但是，通过这个球，让我对这项特技有了更深刻的理解，在全队的防线崩溃的时候，只有他会保持冷静，会出现在最关键的地方，将对方的致命一击瓦解掉。

在这里MASCAR想对WE7中的后卫多说几句，在以前的WE中本人一般都是选择3后卫或5后卫，很少使用4后卫。主要原因就是两个边后卫经常上去助攻，其实助攻并不是什么坏事，关键在于助攻后回不来……这样就经常出现4后卫变成2后卫的情况。不过这个问题在WE7中得到了解决，**球员进攻防守意识的细节化让你在比赛中更精确地调整后卫的阵型**。由于荷兰队的进攻能力强大，所以我在排阵型的时候一般放弃了边后卫的助攻，基本上把两个边后卫放在和后腰位置平行的两个边



路位置，防守对方的边路突破效果很好。2个中后卫的选择也很有讲究，MASCAR觉得最好是一个拥有DF统率的老将加上一个身强力壮的年轻人，年轻人利用身体速度优势阻挡对方的冲击，老将则利用经验看准了机会将球断下，同时也能在被对方突破的时候进行补位。目前许多世界强队都采用这种配置，就连一向崇尚进攻的阿根廷队在最近一场热身赛中也放弃了原来的3－3－1－3阵型，改成了4－4－2阵型，后卫线上由普拉森特、阿亚拉、萨莫埃尔、萨内蒂组成。在游戏中也有不少球队可以采用这样的中后卫配置，大家可以根据自己喜欢球队的实际情况进行选择。

接着说比赛，上半场以0：0收场，在中场休息的时候我对阵型进行了调整，范尼和哈塞表现不佳都被换下，换上了传球能力强的罗德波尔，还有就是在联赛中第一次出场的马凯。同时将克鲁伊维特推到前锋线上与马凯搭档，毕竟这样红色状态的球员我还是不想放弃呀。

下半场开始，罗德波尔的传球能力体现出了作用，几次传给两个边前卫的球都很到位，克鲁伊维特有一个强力头球攻门被门将托出底线，这也是本场比赛荷兰队第一次有威胁的射门。场上的局势逐渐向对荷兰有利的方向发展。

下半场28分钟左右，罗德波尔发出一个低平弧线脚球，在门前的一片混战中，马凯抢先起脚破门得分，1：0。

这个球再一次体现出了射门技术在WE7里的重要性，**在禁区内的混战中，是没有机会让你舒舒服服地调整射门的，一定要逮到机会就射，有的时候经常是采用非常规动作射门，射门技术的高低在这里一目了然，另外和球员的反应和敏捷性也有很大的关系**。

临近比赛结束的时候，奥维马斯右路下底传中，马凯头球再度破门。本场比赛比分最终锁定在2：0，这也是联赛中第一次一场进两个球，和以前真的是没法





比呀。

接下来一场是对丹麦，在下半场的时候，希多夫在禁区角上长传球吊入禁区，罗德波尔反越位成功，用他并不擅长的头球将球顶入球门，1：0，我取得了两连胜。

主场对韩国，韩国在WE7中彻底摆脱了亚洲弱旅的形象，球队的连携非常高，整体风格与土耳其队非常相似。上一场独中两元的马凯本场状态红色，继续首发也是理所当然的事情。

比赛进行的依然很艰苦，韩国人的整体传递虽然效率很高，但是荷兰的后防线发挥出色，也没有太多射门的机会。上半场1：1，马凯利用角球先下一城，随后不久柳相铁禁区内大力抽射将比分扳平。

下半场到了40分钟时，韩国队发角球，范德萨将球击出，韩国球员正要在禁区外远射的时候，范德梅德将球断下，断球后迅速交给已经在边路插上的马凯。

随后，马凯利用速度开始了狂奔，两名韩国队员从中路赶过来防守，但是马凯188cm的身高加上良好的带球速度，让那两人只能在后面拉拉扯扯。而我在控制马凯向前跑的时候，也适时地逐渐向中路靠拢。最终突入禁区时正好与底线形成45度角，随后推射远角，球从李云在身下滚入球门。2：1，三连胜达成。

在WE7中，球员带球时候身体的作用非常明显，以前那种光靠速度强突是不行的。有很多时候**球员的速度虽然不是很快，但是其强壮的身体完全可以把球牢牢护住摆脱对方后卫的纠缠**，所以大家可以尝试一下让力量型前锋来进行突破。

当天晚上兴趣很高，一下子踢完了半程联赛，7胜6平2负，进18球丢7球，排名第三。更重要的是慢慢找到了进攻的思路，似乎联赛冠军的道路已经铺平……

（未完待续）



WE7技战术研究——头球轰炸完结篇

有不少朋友都反映说WE7里面头球的威力大大减弱，很难进球，MASCAR一开始也很不适应，直到临近截稿的时候才摸索出一些心得，此时偶的第一个联赛早已结束，放在联赛生存手记中实在是不伦不类，只好找个小框框来与大家分享。

WE7中有一个细节可能有不少朋友都忽略了，那就是手柄操作设定选项，因为绝大多数朋友都会使用WE系列的默认操作方式，所以很少有人去观察这个选项。

但是，在WE7的这个选项里，却增加了一项重要的设定。**那就是长传模式设定（ロングパスモード），这个设定直接影响着你在下底传中时的效果，一共有5种长传模式。**

TYPE1就是默认的操作模式，长传可以自动瞄准本方球员，在距离对方底线30米以内的边路按○为自动设定方向并且可以蓄力的半自动45度角传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。

TYPE2长传不能自动瞄准本方球员，在距离对方底线30米以内的边路按○为自动设定方向可以蓄力的半自动45度角传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。

TYPE3长传可以自动瞄准本方球员，无半自动45度角传中，只有到达接近对方底线16.5米内的区域才能进行自动传中。

TYPE4长传可以自动瞄准本方球员，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。

TYPE5长传不能自动瞄准本方球员，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。

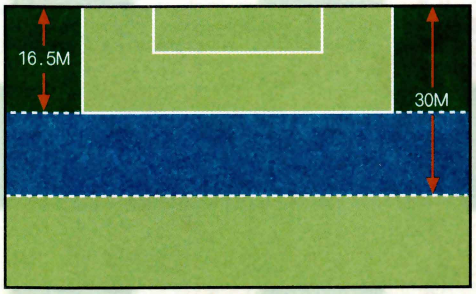


从这里我们可以看出，**要想把头球的威力完全发挥出来，最好在按键设置中将长传模式改为TYPE4或者TYPE5的全手动传中模式，**MASCAR现在使用的是TYPE4，这样就可以在比赛中传出方向力度完全由自己控制的手动传中。到了传中区域按住方向键上或下+○蓄力，如果传前门柱那就用一半左右的力量，如果传后门柱那就用2/3以上的力量。注意尽量不要在球员将球趟出的瞬间传中，这样很容易将球直接传出底线。使用这种方法球员的传中采用的是内脚背搓弧线球的方式，球弧线较低且速度很快，非常利于前锋的抢点，而不是默认模式下那种超高超慢的大弧度传中。

好了，关于传中这次就先说到这里，大家赶快去练习吧。

传中类型总结

长传类型	长传自动瞄准	30米内半自动45度角传中	16.5米内自动传中
TYPE1	有	有	有
TYPE2	无	有	有
TYPE3	有	无	有
TYPE4	有	无	无
TYPE5	无	无	无



其实细心的玩家已经发现了，16.5米的界限恰好是禁区的长度。所以只要把球带到禁区线以下就可以自动传中。

在玩WE7的时候，一开始对下底传中很不适应，后来逐渐找到了要领，成功率大大提高。个人觉得还是TYPE4比较适合自己，本作中长传发动进攻的成功率大大提高，运用得当的话会很有威胁。MASCAR现在使用荷兰队的时候就经常在后场由弗兰克德波尔发动长传，前锋积极前插寻找机会，一旦后卫漏顶或被前锋断球就很容易进球。

另外，MASCAR在这里想谈谈自己对于定位球的心得。直接任意球的方法和前作差不多，25米以内按方向键下加射门，力度55－60％最佳；25－35米直接按射门，力度60－65％即可；35米以上就要按上大力射门。需要特别注意的是主罚队员的惯用脚，除罗伯特·卡洛斯等少数球员擅长外脚背弧线球外，大部分球员踢外脚背准头都不太好。也就是说最好让队员罚出内脚背弧线球，左脚球员球会向右旋转，反之相反。加弧线的方法就是在力度槽出现后按左右方向键。

间接任意球和角球的方法有了很大改变，像前作那样直接按长传键只会开出一个让守门员非常高兴的球。在本作发球的时候要按面向球门的方向键加长传，角球一般用默认方向，力度一半即可。这样可以发出一个快速低平球，本方球员可以在前点头球攻门。间接任意球的方法差不多，只是要根据罚球距离调整踢球力度。如果大家对于任意球有自己独特的见解请发给我们，下期没有什么意外的话，我们将重点谈谈WE7中的各种射门手段。

PLAYSTATION2

樱大战～热血青春～

极秘·剪不断，理还乱～樱大战人际关系对策文件

《樱大战》禁断研究，公开全部Bonus time要素，使玩家能够游刃有余的处理与女孩们感情纠纷。

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元
		监制：广井王子

虽然《樱大战～热血青春》的攻略我们很早之前就已经制作过，但是为了玩家能够更完美的完成游戏，同时也为了纪念这个《热血青春》中文版发售的伟大日子，K1将之前所做的攻略浓缩精华部分并佐以更加详尽的Bonus time要素研究与各方搜集到的资料制成了这次的绝对完美的《极秘·剪不断，理还乱—～樱大战人际关系对策

日常篇

Bonus time资料大公开

所谓Bonus time是指在自由活动时间内，在限定的时间段内去触发限定地点的事件，如果选择了提升好感度的LIPS的话则好感度会提升比平时更高的幅度。举个例子，在第一话自由活动时间PART2中来宾用大门处触发的事件，LIPS中同样是选择“算算与樱是否合得来（1）”，如果在20:45～20:55时来的话则樱的好感度会大幅度上升，否则如果其它时间来的话则只会普通提升，这就是Bonus time的效果。但是也有些事件即使在Bonus time时间内触发，好感度的提升效果音也不会有明显变化，但是这并不代表好感度没有额外提升，而是确实有额外提升但仅仅是听不出来而已。

需要注意的是，并不是自由活动中的所有事件都有Bonus time，所以之后仅仅公布有Bonus time限制的事件，其余事件就不多费笔墨了，并且由于游戏是中文版，所以剧情方面也免掉（K1：否则会有骗稿费嫌疑的）。下列事件中选项之后的数字是代表第几项的意思，这样即使是非中文版也可以参照此研究进行游戏。效果中up指好感度普通提升，UP指大幅度提升。

下面公布所有Bonus time限制事件。



第 1 话 自由活动时间PART1

地点：沙龙
时间：15:30～15:40
选项：按游戏者意志选择
效果：按游戏者意 志选择为参照

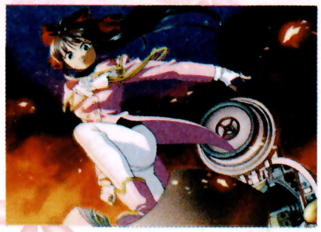
地点：后台
时间：15:00～15:10与15:30～15:40
选项：问有关艾丽丝的事（2）、观察小熊后选择“姜波露对吧（3）”
效果：艾丽丝UP×2

第 1 话 自由活动时间PART2

地点：图书室
时间：20:00～20:10
选项：陀思妥耶夫斯基吧（2）
效果：玛利亚up

地点：艾丽丝房间
时间：20:30～20:40
选项：在后台找到姜波露还给艾丽丝
效果：樱up艾丽丝UP

地点：来宾用大门
时间：20:45～20:55



选项：算算与樱是否合得来（1）
效果：樱UP

第 2 话 自由活动时间PART1

地点：红兰房间（红兰连锁事件1）
时间：20:00～20:10
选项：为什么要裸体呢！？（3）
效果：红UP×3

地点：樱房间（樱连锁事件2）
时间：20:15～20:25
选项：在十二点钟会消失（3）
效果：樱up

地点：沙龙
时间：20:15～20:25
选项：再玩再玩大赛大胜利（7文以上差距）
效果：樱UP

地点：卖店
时间：20:15～20:25
选项：能和收票员的工作交换话（2）
效果：椿up

地点：事务局
时间：20:30～20:40
选项：马上重新整理吧（2）
效果：霞UP

地点：来宾用大门
时间：20:45～20:55
选项：也许是陆军发生了问题…（2）
效果：由里UP

地点：艾丽丝房间
时间：20:45～20:55
选项：对话后选择"很适合你"（1）
效果：艾丽丝UP

第 3 话 自由活动时间PART1

地点：卖店
时间：13:00～13:10
选项：充满忧郁的玛利亚也不错（3）
效果：椿UP

地点：沙龙
时间：13:00～13:10
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：艾丽丝UP

地点：换衣间
时间：13:00～13:10
选项：是关于玛利亚的事吧（2）
效果：樱UP

地点：来宾用大门
时间：13:15～13:25
选项：试试看也可以（1）
效果：由里UP

地点：事务局
时间：13:30～13:40
选项：我当王子不行吗(1)or现在…你处境艰难吗（3）
效果：霞UP



地点：后台
时间：13:30～13:40
选项：六月份下的雨（1）
效果：艾丽丝UP

地点：游泳池（堇连锁事件2）
时间：13:25～13:35
选项：时间切
效果：堇UP

地点：负责人室
时间：13:45～13:55



选项：时间切
效果：米田UP

地点：玛利亚房间
时间：13:45～13:55
选项：时间切
效果：玛利亚UP

第 3 话 「自由活动时间PART2」

地点：沙龙
时间：21:00～21:10
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：堇UP

地点：音乐室（艾丽丝连锁事件1）
时间：21:00～21:10
选项：中等偏弱力度
效果：艾丽丝UP

地点：阁楼（菖蒲连锁事件1）
时间：21:15～21:25
选项：我也来帮忙吧（2）
效果：菖蒲up

地点：红兰房间（红兰连锁事件2）
时间：21:30～21:40
选项：为什么我必须裸体呀（3）
效果：红up × 3

地点：换衣间
时间：21:30～21:40
选项：所谓魔法就是这种东西嘛（2）
效果：堇UP

第 4 话 「自由活动时间PART1」

地点：沙龙
时间：9:00～9:10
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：玛利亚UP

地点：红兰房间（红兰连锁事件3）
时间：9:00～9:10
选项：红兰你真厉害啊（2）
效果：红兰UP

地点：餐厅
时间：9:00～9:10
选项：米饭和味噌汤（1）
效果：康娜UP

地点：卖店
时间：9:15～9:25
选项：真让人羡慕啊（3）
效果：椿UP

地点：中庭（康娜连锁事件1）
时间：9:15～9:25
选项：指令LIPS全部正确
效果：康娜UP

地点：负责人室
时间：9:15～9:25
选项：是大神（1）
效果：米田UP

地点：游泳池（堇连锁事件3）
时间：9:15～9:25
选项：中等偏强力度
效果：堇UP

地点：堇房间
时间：9:30～9:40
选项：谨上（2）
效果：堇up

地点：事务局
时间：9：30～9:40
选项：恭喜你，霞（1）
效果：霞UP



地点：换衣间
时间：9:45～9:55
选项：时间切
效果：堇UP

地点：来宾用大门
时间：9:45～9:55
选项：相处得很好（2）
效果：由里up

地点：阳台
时间：9:45～9:55
选项：系上长条诗签（2）、写对玛利亚的祝福（2）
效果：玛利亚UP × 2

第 4 话 「自由活动时间PART2」

地点：阁楼（菖蒲连锁事件2）
时间：20:00～20:10
选项：……这张照片，还给你（3）
效果：菖蒲UP

地点：负责人室（米田连锁事件1）
时间：20:00～20:10
选项：绝对，拜托你了（1）
效果：米田UP

地点：菖蒲房间
时间：20:15～20:25
选项：不，没那回事（2）
效果：菖蒲UP

地点：卖店
时间：20:15～20:25
选项：时间切
效果：椿UP

地点：音乐室
时间：20:15～20:25
选项：我也去（时间过半前2）
效果：由里UP

地点：沙龙
时间：20:30～20:40
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：康娜UP

地点：图书室
时间：20:30～20:40
选项：带红兰回房间（1）、带回红兰的房间（1）
效果：红兰UP

地点：厨房
时间：20:30～20:40
选项：那倒是个好想法（2）
效果：霞UP

地点：事务局
时间：20:30～20:40
选项：与霞谈话即可
效果：霞UP

地点：换衣间
时间：20:30～20:40
选项：最小力度
效果：堇UP

地点：中庭
时间：20:30～20:40
选项：最大力度
效果：玛利亚UP

地点：锻炼室
时间：20:30～20:40
选项：我接受！（1）
效果：康娜UP

地点：樱房间（樱连锁事件3）
时间：20:45～20:55
选项：目不转睛地凝视（时间过半后1）
效果：樱UP

地点：后台（椿连锁事件1）
时间：20:45～20:55
选项：对化装有兴趣吗？（2）
效果：椿UP

地点：来宾用大门
时间：20:45～20:55
选项：与由里谈话十次
效果：由里down、UP



第 5 话 「自由活动时间PART1」

地点：沙龙（由里连锁事件1）
时间：13:30～13:40
选项：时间切
效果：由里UP

地点：事务局
时间：13:30～13:40
选项：是因为无事生非，硬要找茬吧(2)
效果：霞up

地点：卖店
时间：13:45～13:55
选项：或许正如椿你所说的吧（2）
效果：椿UP

第 5 话 「自由活动时间PART2」

地点：音乐室（艾丽丝连锁事件2）
时间：20:00～20:10
选项：指令LIPS全部正确
效果：艾丽丝UP

地点：沙龙
时间：20:15～20:25
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：红兰UP

地点：卖店
时间：20:15～20:25
选项：是想让她们两个和好吧（2）
效果：椿up

地点：后台（椿连锁事件2）
时间：20:15～20:25
选项：你就是不化装也挺可爱的(2)

效果：椿UP

地点：艾丽丝房间
时间：20:30～20:40
选项：讲"猴蟹会战"（1）、蜜蜂栗子臼（1）
效果：艾丽丝UP

地点：地下机库
时间：20:30～20:40
选项：一个小孩子却这么了不起(2)or不过还是不能太勉强她(3)
效果：红兰UP or 玛利亚UP

地点：阁楼（菖蒲连锁事件3）
时间：20:30～20:55
选项：请您不要放弃（1）or我不能为您做些什么吗（2）
效果：菖蒲UP

第 6 话 [自由活动时间PART1]

地点：沙龙（由里连锁事件2）
时间：21:00～21:10
选项：时间切
效果：由里UP

地点：艾丽丝房间(艾丽丝连锁事件之后发生)
时间：21:00～21:10





选项：在帝剧里散步吧（3）
效果：艾丽丝UP

地点：厨房
时间：21:00～21:10
选项：殴打、大喝一声（2）
效果：米田UP

地点：餐厅
时间：21:15～21:25
选项：时间切
效果：堇UP

地点：中庭
时间：21:15～21:25
选项：可是，星光依然闪烁（2）
效果：菖蒲UP

地点：樱房间
时间：21:20～21:25
选项：打死樱脸上的蚊子
效果：樱UP

地点：地下机库
时间：21:25～21:35
选项：指令LIPS全部正确
效果：红兰UP

地点：玛利亚房间(21:15前地下机库前遇到玛利亚后发生)
时间：21:30～21:40
选项：如果是和玛利亚交换日记的话(3)
效果：玛利亚UP

地点：卖店
时间：21:30～21:40
选项：帝剧煎饼如何？（1）
效果：椿UP

地点：事务局
时间：21:30～21:40
选项：和霞一样的（3）
效果：霞UP

地点：负责人室(米田连锁事件3)
时间：21:30～21:40
选项：对不起(2)or全都是我不好(3)
效果：无or米田UP其余全员down

地点：音乐室（艾丽丝连锁事件3）
时间：21:30～21:40
选项：指令LIPS全部正确与中等偏弱力度
效果：艾丽丝UP

地点：图书室
时间：21:45～21:55
选项：电话簿怎么样？（3）
效果：康娜UP

地点：来宾用大门
时间：21:45～21:55
选项：看看里面吧（1）
效果：由里UP

第 6 话 [自由活动时间PART2]

地点：大门
时间：6:00～6:10
选项：因我使用光武时太粗鲁了(2)
效果：由里UP

地点：音乐室
时间：6:00～6:10
选项：中等偏弱力度
效果：玛利亚UP

地点：中庭（康娜连锁事件2）
时间：6:00～6:10
选项：指令LIPS全部正确、扫腿（3）、最强力度
效果：康娜UP

地点：沙龙
时间：6:15～6:25
选项：时间切
效果：堇UP

地点：厨房
时间：6:15～6:25
选项：料理是靠爱情啊(时间过半后3)
效果：樱UP

地点：后台
时间：6:15～6:25
选项：时间切 or 和玛利亚两个人好象很开心啊（2）
效果：玛利亚up椿up or 椿UP

第 7 话 [自由活动时间PART1]

地点：换衣间（玛利亚连锁事件3）
时间：13:00～13:10
选项：很合适（1）、这是我们两人的秘密（2）
效果：玛利亚UP×2

地点：红兰房间
时间：13:15～13:25
选项：连续时间切
效果：红兰UP

地点：事务局
时间：13:15～13:25
选项：大家一定可以超越的（2）
效果：霞UP

地点：舞台
时间：13:15～13:25
选项：因为舞台的事吧（2）、不，我不那么认为（2）
效果：堇UP

地点：卖店
时间：13:30～13:40
选项：一起去哪里玩吧（3）
效果：椿UP

地点：负责人室
时间：13:30～13:40
选项：米田司令也参加吗（时间过半前1）
效果：米田UP

地点：中庭（康娜连锁事件3）
时间：13:30～13:40
选项：指令LIPS全部正确
效果：康娜UP

地点：后台（椿连锁事件3）
时间：13:45～13:55



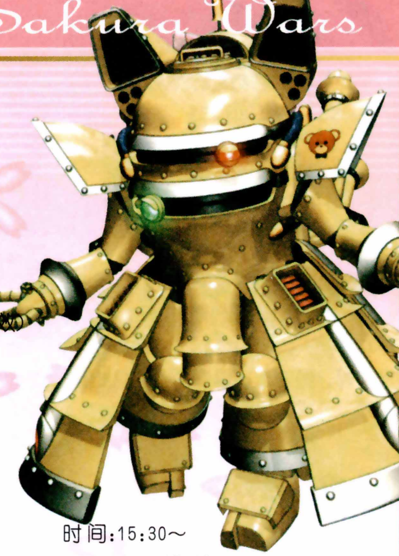
选项：最大力度
效果：椿UP

地点：来宾用大门
时间：13:45～13:55
选项：正义是没有假期的（2）or…想约会啊（3）
效果：米田up or 由里UP

第 7 话 [自由活动时间PART2]

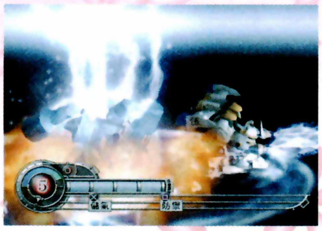
地点：阳台
时间：15:00～15:10
选项：炼瓦亭下次再去吧（2）
效果：椿UP

地点：中庭（连锁事件3）
时间：15:00～15:10



选项：（成功种出大波斯菊的场合）就像霞一样（2）
效果：霞UP

地点：地下仓库
时间：15:00～15:10
选项：我帮你吧（1）、我……我不要紧（3）
效果：康娜UP × 2



地点：沙龙（由里连锁事件3）
时间：15:15～15:25
选项：你没有必要减肥（1）or 不要胡来（3）
效果：由里UP

地点：厨房
时间：15:15～15:25
选项：如果需要，我来帮忙吧(1)、(罗宋汤)是俄罗斯的炖菜吧(2)
效果：玛利亚up、UP

地点：后台
时间：15:15～15:25
选项：包在我身上（1）
效果：堇UP

地点：阁楼
时间：15:30～15:40
选项：我陪您喝一杯吧（3）
效果：米田UP

地点：红兰房间
时间：15:30～15:40
选项：我想来帮红兰忙（1）、我期盼着你的正式表演（2）
效果：红兰UP × 2

地点：图书室
时间：15:45～15:55
选项：我也想好好看看书（2）
效果：霞UP

地点：大浴场
时间：15:45～15:55
选项：那我也休假吧（2）or 偶尔来玩玩（3）
效果：由里UP

第 10 话「自由活动时间PART1」

地点：沙龙
时间：21:00～21:10
选项：今天失败了（3）
效果：堇UP

地点：来宾用大门
时间：21:00～21:10
选项：我才是一直得到帮助的一方(3)
效果：由里UP

地点：艾丽丝房间
时间：21:15～21:25
选项：我知道了……只玩一会哦（1）、指令LIPS正确数控制在1～3之间。
效果：艾丽丝UP × 2

地点：卖店
时间：21:15～21:25
选项：谢谢你替我担心（2）
效果：椿UP

地点：换衣间
时间：21:15～21:25
选项：下次一定要胜利（3）
效果：樱UP

地点：锻炼室
时间：21:15～21:25
选项：我……不会放弃的（3）
效果：康娜UP

地点：图书室
时间：21:30～21:40
选项：对不起……弄坏光武了（1）
效果：红兰UP

地点：事务局
时间：21:30～21:40
选项：已经……不想再输了（2）
效果：霞UP

地点：作战指令室
时间：21:45～21:55
选项：最大力度
效果：玛利亚UP

第 10 话「自由活动时间PART2」

地点：堇房间
时间：13:00～13:10
选项：沙龙事件之后去堇的房间
效果：堇UP

地点：负责人室
时间：13:00～13:10
选项：花组的大家怎么样了（2）
效果：米田UP

地点：来宾用大门
时间：13:00～13:10
选项：迷上我了？（3）
效果：由里UP

地点：艾丽丝房间
时间：13:15～13:25
选项：我来看菖蒲小姐（1）or 我来看艾丽丝（2）
效果：菖蒲up or艾丽丝UP(无音效)

地点：卖店
时间：13:15～13:25
选项：我对自己有自信了（2）
效果：椿UP

地点：舞台
时间：13:15～13:25
选项：你真的很喜欢舞台啊（1）
效果：樱UP

地点：红兰房间
时间：13:30～13:40
选项：我想见你(2)、叫红兰(2)、(红兰恋爱度排名前三位时）想完成飞机吧（1）
效果：红兰UP × 3

地点：事务局
时间：13:30～13:40
选项：因为是到了怀念亲人的季节吧(3)
效果：霞UP

地点：锻炼室
时间：13:45～13:55
选项：没问题（1）
效果：康娜UP

第 11 话「自由活动时间PART1」

地点：卖店
时间：15:30～15:40
选项：帮忙椿(2)、指令LIPS全部正确
效果：椿up、UP

地点：换衣间
时间：15:30～15:40
选项：我陪你对台词吧（3）、指令LIPS全部正确
效果：红兰UP

地点：来宾用大门



时间：15:30～15:40
选项：那么，我们两个人一起做吧(3)
效果：由里UP

地点：事务局
时间：15:45～15:55
选项：看海报（1）、的确这张最好吧（2）
效果：霞UP

大神是名厨师？

第七话自由活动时间PART2中去厨房的话就可以触发与玛利亚一起制作料理的情节，虽说玛利亚教给大神的是制作罗宋汤的方法，但是如果在切马铃薯时成功切好或者故意失败，放调料时选择放其它调料，再加上火候的调节以及最后的收尾工作，或许会做出其它意想不到的料理来。

切马铃薯时的指令LIPS如果正确率在四次以上就算是成功，如果错误率在四次以上就算是失败；调料里有



番茄酱、酱油、咖喱粉、味噌、醋五种，其中后两种要先等前一LIPS时间切后才会出现；火候调节以力度LIPS为准，最小力度为小火，最强力度为强火，其余力度就是普通火。下面公布所有其它料理的制作方法。

罗宋汤的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功、调料要加入番茄酱(1)、中等力度调节火候、最后选择加入葡萄酯(时间过半后1)，成功做出罗宋汤后玛利亚UP。

■法国浓汤做法

切马铃薯的指令LIPS要失败、不加入任何调料两次时间切、最弱力度调节火候、最后选择慢慢地闷（时间过半后2），成功做出法国浓汤后堇UP。

■咖喱的做法

切马铃薯的指令LIPS要失败、调料要加入咖喱粉（3）、最弱力度调节火候、最后选择慢慢地闷（时间过半后2），成功做出咖喱后艾丽丝UP。

■糖醋排骨的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功、调料要加入醋（时间切后选3）、最强力



度调节火候、最后选择加入葡萄醋（时间过半后1），成功做出糖醋排骨后红兰UP。

■猪肉汤汁的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功、调料要加入味噌（时间切后选2）、最弱力度调节火候、最后选择把火关掉（时间过半前3），成功做出猪肉汤汁后康娜UP。

■肉汁马铃薯的做法

切马铃薯的指令LIPS要失败、调料要加入酱油（2）、中等力度调节火候、最后选择熄火（时间过半后3），成功做出肉汁马铃薯后米田UP。

■元旦补充资料

在第九话自由移动时间内去找约会对象之前，先去其它场所转转也会有提升附属角色好感度的机会，移动中先去2F大厅遇到帝剧三人娘，然后才可以在事务局、来宾用大门、卖店遇到她们。更可以在事务局看到新年特别海报以及在卖店买到新年特别剧照。

地点：负责人室
选项：守护帝都的和平（2）
效果：米田up菖蒲up

■2F大厅遇到三人娘之后

地点：事务局
选项：保佑家庭安全的护身符（3）
效果：霞UP

地点：来宾用大门
选项：改成别的衣服试试吧（3）
效果：由里UP

地点：卖店
选项：肯定会有好事降临（1）
效果：椿UP

[禁忌之浴室事件]

第 2 话 [自由活动时间PART1]

20:45～20:55或者堇的连锁事件完成后15分钟内，堇在使用浴室，如果选择“身体不由自主地往浴室去（1）”的话，会听到堇的惊叫声，此时马上选择“冲进浴室”，发现堇踩到一块肥皂而身体失去平衡，



这时的LIPS要等时间过半后再选择“上前抱住堇”即可。

第 3 话 [自由活动时间PART1]

时间为13:00～13:15，大神在浴室外听到红兰的呼救声，于是选择去救红兰（1），发现整个浴室被泡沫所填满，先将红兰脸周围的泡沫清除掉（左上方），与红兰对话选择“不……我还是免了（1）”，然后到最右边将机械开关周围的泡沫清除然后关上就可以了。

第 3 话 [自由活动时间PART2]

时间为21:00～21:15大神发现康娜只围了一条浴巾在喝着什么，于是“身体不由自主地往浴室去（1）”发现康娜在喝牛奶，康娜还提议与大神比赛喝牛奶，此时的指令LIPS要完全失败，然后选择“喷出来（1）”结果喷了康娜一身，于是康娜不由分说拉着大神进浴室一起洗澡（汗……）

第 4 话 [自由活动时间PART1]

9:45～9:55时菖蒲在使用浴室，如果选择“身体不由自主地往浴室去（1）”的话，之后的力度LIPS一定要选择最大力度，这样才能保证不会降低菖蒲的好感度，否则……

第 4 话 [自由活动时间PART2]

20:45～20:55时玛利亚在使用浴室，不想让玛利亚的好感度下降就绝对不能选“身体不由自主地往浴室去（1）”，万一不小心选了的话，之后的力度LIPS也要选择最小力度以减少下降程度。尽量避免此事件的好。

第 5 话 [自由活动时间PART2]

20:40～20:55时三人娘在使用浴室，如果选择“身体不由自主地往浴室去（1）”的话则必定会被三人娘发现而导致全员好感度下降，而当由里问谁最漂亮的LIPS时，会根据各人的照合时间长短来判定大神是否说谎。尽量避免此事件的好。

第 6 话 [自由活动时间PART1]

时间为21:00～21:15时大神发现樱躺在了浴室前的踏踏米上样子很奇怪，于是“身体不由自主地走向樱的身旁（1）”才知道樱由于泡澡时间过长导致头昏难受，先摸摸樱的脸两次出现LIPS要时间切，然后再摸摸樱的手、脚、额头就能让樱感觉好一些，注意严禁有奇怪的举动！

第 7 话 [自由活动时间PART1]

大神去浴室洗澡时听见外面艾丽丝也要进来洗，此时就算选择第一项潜进水中，最后无论怎样也会被艾丽丝发现而导致好感度大幅度下降，因此如果不想惹艾丽丝生气好感度下降的话就选第三项（翻译错误）吧。

战斗篇 [大神队长类型与勋章数相关的数值成长表]

风→岚

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	微风队长					疾风队长					青岚队长				
攻击力修正	1	1	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8
防御力修正	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
行动值修正	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3
蓄气值修正	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5
友情狙击率	0	0	0	0	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A
协力攻击率	0	0	0	0	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A

火→炎

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	火焰队长					烈火队长					爆炎队长				
攻击力修正	1	2	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	10	10
防御力修正	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3
行动值修正	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
蓄气值修正	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	15	15	15
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0C	0		0	0	0
友情狙击率	0	0	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	A
协力攻击率	0	0	0	0	0	C	C	C	C	C	B	B	B	B	A

林→树

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	若叶队长					深林队长					大树队长				
攻击力修正	1	1	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
防御力修正	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	5
行动值修正	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3
蓄气值修正	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5
友情狙击率	0	0	0	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A
协力攻击率	0	0	0	0	0	C	C	C	C	C	B	B	B	B	A

山→岳

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	山彦队长					金刚队长					富岳队长				
攻击力修正	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
防御力修正	1	1	2	2	3	3	4	4	6	6	7	7	8	8	8
行动值修正	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3
蓄气值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	10
回复值修正	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	15	15	20	20	20
友情狙击率	0	0	0	0	0	0	0	C	C	C	C	C	C	B	A
协力攻击率	0	0	0	0	0	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A

[协力友情确率表]

这是战斗中可发生的协力攻击与友情狙击发生的相性确率表，纵向为攻击与被攻击一方，横向为辅助一方。A级为确率最大，C级确率小。注意这是在故事中艾丽丝参战以后的效果，之前的话会更低一些。

	大神	樱	堇	玛利亚	艾丽丝	红兰	康娜
大神	–	A	A	A	A	A	A
樱	A	–	B	B	B	B	B
堇	A	B	–	C	B	B	A
玛利亚	A	B	C	–	B	B	A
艾丽丝	A	B	B	B	–	B	B
红兰	A	B	B	B	B	–	B
康娜	A	B	A	A	B	B –	

[特殊攻击的使用诀窍]

通常情况下使用每个人物特殊攻击的方法是按□键使出四段攻击后再按△○×任意键使出，但是如果在按□键打到三段攻击时是有可能出现他人协力攻击从而打断特殊攻击的使用，这在行动值不足的时候是很令人恼火的，其实在确定要使用特殊攻击时，只要先按一下□键使出一段攻击，再紧接着按△○×任意键接着使出后续攻击，直到特殊攻击出现为止就能完全避免这种情况的发生。

[绝对正义]

攻击力修正	10
防御力修正	10
行动值修正	3
蓄气值修正	15
回复值修正	20
友情狙击率	A
协力攻击率	A

[由里的占卜]

游戏中的自由活动时间可以去来宾用大门让由里给大神算命，这可不是无聊的消遣，而是可以在当话提升所对应队员的协力攻击率以及友情狙击率，若当话有两次自由时间的场合是可以累计当话占卜效果的，如果两次占卜的对应队员一样的话则是两倍效果。下面是以水晶和塔罗牌占卜时所对应的各队员，水晶占卜提升协力攻击率，塔罗牌占卜提升友情狙击率。除了塔罗牌中“恋人”牌提升效果较大外其余均是小幅度提升。



用水晶占卜

幸运颜色	所对应人物
桃色	樱
紫色	堇
黑色	玛利亚
黄色	艾丽丝
绿色	红兰
赤色	康娜
白色	全员

用塔罗牌占卜

幸运牌	所对应人物
世界	樱
女帝	堇
女教皇	玛利亚
魔术师	艾丽丝
战车	红兰
皇帝	康娜
正义	大神
恋人	最终女主角

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

—— 未完代续 ——　■文/Celestin · K1

[战斗中的LIPS事件触发方法]

第 1 话 「上野公园　胁侍战」

大神与胁侍相邻时出现LIPS
选项：好好分析一下（2）
效果：米田up、霞up、椿up

大神与樱相邻时出现LIPS
选项：谢谢，我没事（1）or我是对你心跳加快啊（3）
效果：樱up

大神或樱击破胁侍后该回合相邻时出现LIPS
选项：我们第一次见面的地方对吧(1)
效果：樱up

大神与堇相邻、大神与玛利亚相邻、大神击破胁侍三体时对白发生。

第 2 话 「芝公园　胁侍战」

大神与樱相邻出现LIPS
选项：中等偏弱力度
效果：樱UP

大神与红兰相邻出现LIPS
选项：两个都很帅（时间过半前3）
效果：红兰UP



大神与堇相邻出现LIPS
选项：不要总想过去的事（3）
效果：堇UP

大神与玛利亚相邻出现LIPS
选项：是关于红兰的事（1）or告诉我关于那个女人的事（2）
效果：玛利亚好感度不会下降

大神接近帝都铁塔时出现LIPS
选项：邀请椿她们一起去（2）
效果：椿↑（无效果音）、米田↑、霞↑、由里↑

红兰与其她队员相邻时对白发生。

第 3 话 「筑地　白天胁侍战」

大神与康娜相邻出现LIPS
选项：可得给我也留点猎物啊（3）
效果：康娜UP

大神与玛利亚相邻出现LIPS
选项：是不是有什么心事（2）
效果：玛利亚up

大神第四回合行动开始时出现LIPS
选项：我也想在艾丽丝身边（3）
效果：艾丽丝UP

康娜与其她队员相邻时对白发生

第 3 话 「筑地　夜间胁侍战」

大神与樱、大神与康娜相邻时、敌未全灭的场合四回合开始时、敌全灭后对白发生。

筑地　VS刹那

大神与刹那相邻出现力度LIPS
选项：最大力度
效果：玛利亚UP、其余队员up（无音效）

大神与玛利亚相邻出现LIPS
选项：我……是你的队长（2）
效果：玛利亚UP

康娜与玛利亚相邻、樱与玛利亚相邻时对白发生。

第 4 话 「浅草　胁侍战」

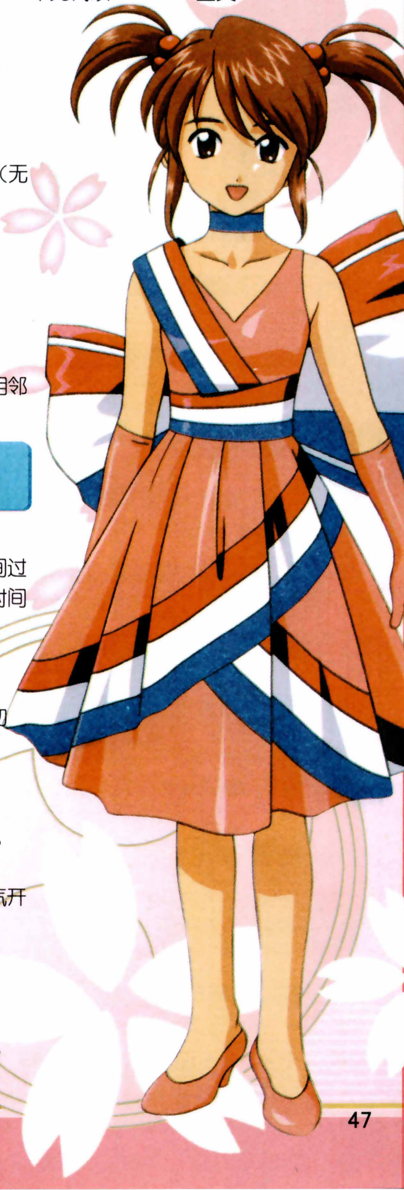
大神与艾丽丝相邻出现LIPS
选项：和艾丽丝相当搭配哦（时间过半1）or艾丽丝更可爱（时间过半3）
效果：艾丽丝UP

大神与艾丽丝在仲见世店（堇初始所在地旁边）前相邻出现LIPS
选项：买戒指或买煎饼(1 or 2)
效果：艾丽丝up，
强烈推荐看老板的表情（爆笑）。

大神到雷门右侧门柱前（靠近蒸汽开关一侧）停下时出现LIPS
选项：时间切
效果：三人娘up

艾丽丝与其她队员相邻对白发生。

浅草　VS罗刹



PLAYSTATION2

J联盟创造球会3

■LIGHT（光明・Shining）译

集统帅俱乐部的监督&搜罗优秀选手的球探能力数据揭载

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.6.5
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

《J联盟创造球会3》的研究已经做到第6回，很想知道到现在为止还有多少玩家和笔者一样仍在坚守球会阵地（笑）。今回的研究以展示监督和球探的能力数据为中心。其中球探是获得优秀选手的必要要素，直接影响到球队实力的提高。

对俱乐部实力提高做贡献的首脑阵营数据大公开!!



↑依靠练习和比赛培育选手，将个人能力提高至限界！

监督和球探各有3种类型，具体出现哪一类型随机安排。由于监督的能力会使练习效果、阵型理解度有所变化，所以要选择和俱乐部适合的监督与之签订契约。球探负责新人选手的探索、自由契约选手的列表、与其它俱乐部所属选手的移籍交涉工作。球探有各自擅长的位置，注意不要和其他球探重复。

——监督情报——

1.基本方针——可以确认监督擅长的阵型和战术。除此以外，还提供练习方针等情报。要根据俱乐部的需求认真审核。

2.监督能力——表示监督的能力。OFF=攻击、DEF=守备、TAC=战术、SYS=阵型、MEN=心理状态相关指导技术、IND=个人指导能力。

日本人&海外监督50人推荐

一部分监督拥有ラ・マキナ（机械足球）、トータルフットボール（全攻全守）、ゲルマン魂（日耳曼魂）、シャンパンサッカー（香槟足球）等特别战术。为获得拥有这些战术的监督，每月要记得察看「スタッフ交代」。另外，获得监督之际，有可能还会增加留学地。



→有特殊评语表示的监督拥有特别战术的情况居多！

氏名	国籍	出身地	初期年俸	练习强度	新手育成等级	队长育成等级	固定进攻战术指导	进攻指导	防守指导	守门员指导	体能指导	心理指导	体能护理指导	连携指导	GK指导	DF指导	MF指导	FW指导	越位	得意SIDE适正指导	得意战术指导
メニリティ	ARG		33000	D	A	A	B	S	B	D	C	B	B	A	D	C	B	S	A	中=A	中=S
ギエルサ	ARG		23600	C	A	A	A	S	D	D	C	B	C	S	D	C	A	A	D	中=S	中=S
ケーベル	ARG		23100	D	B	B	S	D	S	D	B	A	C	B	D	S	B	D	B	右=A	反=S
ギラルド	ARG		24500	B	A	B	A	C	A	D	C	C	A	A	D	A	B	C	A	中=A	中=B
ザガリオ	BRA		31800	C	B	S	A	A	A	D	B	B	B	A	D	B	S	B	B	右=S	中=A
フィリッフ	BRA		26400	A	A	A	B	A	B	D	C	C	A	S	D	C	B	A	A	中=S	边=S
ザ二	BRA		25700	A	B	S	A	A	B	D	C	C	B	A	D	B	C	A	B	左=B	边=A
サンテーニ	BRA		25000	D	A	S	B	S	D	D	C	B	D	S	D	C	S	C	B	中=S	中=S
アンジュ	BRA		22500	A	C	A	S	D	D	D	S	S	S	C	C	C	C	B	C	右=B	边=A
ビレイラ	BRA		24500	B	A	B	B	A	C	D	C	C	A	A	D	C	C	A	B	右=S	边=A
ロンバルト东乡	BRA		20000	B	S	S	A	S	A	D	B	B	B	S	D	B	A	A	D	中=S	中=A
ケッセ	CRO		22500	B	C	A	B	S	D	D	B	C	B	A	D	C	C	S	C	左=A	中=A
ボスビー	ENG		34100	C	S	S	A	A	S	D	C	S	B	B	D	S	A	C	B	右=B	边=A
ボブセン	ENG		24200	B	A	S	B	S	C	D	C	C	B	A	D	C	B	A	C	右=A	边=A
ベルゴスケ	ESP		25000	A	S	A	B	A	C	D	B	C	A	A	C	C	A	B	B	左=S	边=S
V.ファンデス	ESP		24000	D	A	B	B	S	C	D	B	C	B	S	D	B	B	S	B	右=S	边=A
バンティス	ESP		22800	C	B	B	S	A	B	D	B	C	B	A	D	B	B	A	D	右=S	边=S
カスーチョ	ESP		21500	A	A	A	B	A	C	D	B	B	B	A	D	C	C	A	C	右=A	边=A
バンゲル	FRA		32500	C	S	B	B	S	B	D	C	B	B	S	D	C	S	S	A	右=S	边=S
ジョケ	FRA		26200	B	B	A	S	A	S	D	D	D	C	B	D	A	S	B	B	右=S	边=S
ギ.レー	FRA		24600	C	S	B	B	B	A	D	C	B	C	A	D	A	B	B	B	中=B	边=A
セルベルガー	GER		26000	A	A	A	B	S	C	D	B	B	A	S	D	C	C	S	B	中=B	边=S
ヘネバイラー	GER		22500	D	S	C	A	A	A	D	B	A	D	A	D	C	A	C	B	左=A	反=S
スラマー	GER		26100	D	C	A	A	D	D	S	C	C	A	A	S	C	D	C	C	右=A	反=A
キッツベルト	GER		26000	A	A	A	B	S	C	D	B	B	A	S	D	C	C	S	B	左=A	反=S
アドリッヒ	GER		23700	A	B	A	A	A	B	D	C	B	B	C	A	D	S	C	A	右=A	边=A
メラトッブ	GER		23100	D	B	C	A	S	D	D	B	B	B	A	D	C	C	A	B	左=S	反=A
ノイラ	GER		22100	D	B	B	A	D	S	D	C	C	B	B	D	A	C	C	B	中=B	边=C
ミクレス	HOL		35200	A	S	S	B	S	B	D	A	B	B	S	D	C	A	A	S	右=S	中=A
アンファール	HOL		28500	B	A	B	S	S	C	D	B	D	B	A	D	C	S	B	C	左=A	边=S
フディング	HOL		22500	D	S	C	A	A	A	D	B	A	D	A	D	C	A	C	B	左=S	边=A
ハーナー	HOL		21600	D	C	A	A	D	D	S	C	C	A	A	S	C	D	C	C	右=B	边=B
カベール	ITA		35000	A	B	A	S	B	S	D	B	S	A	A	D	S	B	D	A	右=A	反=S
サッケル	ITA		29000	B	B	A	A	A	S	D	B	B	C	S	D	A	A	C	S	右=B	反=A
アンクラッティ	ITA		24800	C	B	S	A	C	S	D	C	B	D	A	D	B	A	C	C	中=A	中=S
トラッティーニ	ITA		24500	D	A	A	A	A	A	D	B	D	B	B	D	S	C	C	B	左=A	反=A
レッビ	ITA		23500	C	C	S	A	A	S	D	C	C	B	A	D	A	B	A	C	右=B	反=B
ビアルザット	ITA		22000	B	B	B	B	S	D	D	B	C	B	A	D	C	C	S	B	中=S	中=A
吉田英利	JPN	长野县	21900	D	C	B	A	S	D	D	B	B	B	A	D	C	C	S	B	左=S	边=A
关本隆士	JPN	长野县	21100	D	A	A	B	S	D	D	B	B	C	B	D	C	C	S	C	右=A	边=S
武里威	JPN	爱媛县	20800	B	B	B	A	D	D	D	S	B	S	D	C	C	C	C	D	中=B	中=C
铃元政也	JPN	秋田县	20600	B	A	A	B	B	B	B	D	C	C	B	A	D	C	A	B	中=C	反=B
加纳修一	JPN	兵库县	19500	D	B	B	B	B	A	D	B	C	B	S	D	A	A	C	B	中=B	反=A
添鸣隆士	JPN	冲绳县	17900	A	C	B	B	C	A	C	B	A	B	A	D	A	C	C	C	左=B	边=A
富士隆行	JPN	熊本县	17700	C	A	D	C	B	D	A	C	B	A	A	A	B	D	C	B	中=A	中=B
北田勇喜	JPN	秋田县	17600	D	C	D	B	C	B	A	C	B	B	B	A	B	D	C	B	中=A	中=B
岸田清彦	JPN	福冈县	17400	D	A	B	D	A	A	C	C	C	B	A	D	C	A	B	B	右=A	反=B
ファーゲソン	SCO		35000	C	S	S	S	S	A	D	B	B	A	S	D	C	S	A	A	左=S	边=S
ヘリクソン	SWE		27000	D	B	A	S	B	S	D	B	D	C	B	D	A	B	C	C	右=S	反=S
ミュルティノッチ	YUG		25000	A	A	B	A	A	B	C	B	A	B	A	D	C	B	A	B	中=A	反=S

日本人&海外球探50名推荐

球探的初期年俸可以作为衡量获得优秀选手的基准。基本上说，球探的初期年俸越高越能获得能力高的选手。不过，1个球探不可能获得所有选手。获得5～6个有能力选手后就要换新球探了。



←球探初期年俸越高越能获得优秀选手。

氏名	国籍	出身地	初期年俸	现役选手搜索	新人搜索	现役选手交涉	新人入团交涉	所属俱乐部交涉	各地域调查能力									GK搜索能力	DF搜索能力	MF搜索能力	FW搜索能力
									日本	亚洲	中东	大洋洲	东欧	西欧	非洲	南美	北中美				
ジウスト	ARG	–	25000	B	A	A	S	A	B	A	B	B	B	B	B	S	A	C	A	A	C
サムレラ	ARG	–	24000	A	A	S	S	S	A	A	B	A	A	B	S	S	A	A	A	A	A
バルバイ	ARG	–	22000	C	A	C	B	B	C	C	S	C	C	B	C	S	B	C	C	S	B
テラルーショ	BRA	–	24000	S	S	A	S	S	A	S	A	A	A	S	S	S	S	A	A	S	A
テ二ョーリョ	BRA	–	23700	A	C	A	C	B	B	B	B	B	B	A	S	S	A	A	A	B	B
ジュリダン	BRA	–	23500	B	B	B	C	S	B	A	B	B	A	B	B	S	A	A	B	A	D
エバンス	CAN	–	16000	C	D	A	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	A	B	C	C
ハーバス	ENG	–	28000	C	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	S	A	B	B	A	B	C
アイヴァン	ENG	–	24000	C	B	A	B	D	C	C	C	C	A	A	C	C	C	B	C	B	D
ゲラット	ENG	–	22000	B	A	B	C	A	B	B	B	B	B	S	A	B	B	D	B	A	B
スパンルー	ENG	–	16800	S	S	S	S	B	A	B	A	A	S	S	A	A	A	B	S	S	A
ケスマル	ESP	–	24000	C	S	B	S	A	S	B	A	B	A	S	B	A	B	B	A	C	C
エルクレス	ESP	–	22000	S	A	S	B	S	A	A	A	A	S	S	A	S	A	B	S	S	A
コロナド	ESP	–	19200	C	A	A	A	A	B	B	B	B	A	S	S	A	B	C	S	B	C
エンカリ	FRA	–	27500	B	S	S	A	A	A	A	A	A	S	S	A	A	A	A	S	B	A
バルボモ	FRA	–	24000	B	B	A	S	A	B	B	B	B	B	S	A	B	S	C	A	A	S
ギール	GER	–	30000	S	B	S	S	S	A	S	S	S	A	S	S	S	A	A	A	A	A
ケーナス	GER	–	24600	C	A	S	C	B	B	B	B	S	A	S	B	A	B	B	B	B	B
ハーゲル	GER	–	22000	B	S	B	C	C	B	A	A	B	A	S	B	A	B	A	B	A	B
アグベク	GER	–	19500	D	B	B	B	A	B	B	A	B	B	S	B	B	B	C	B	B	A
フォッチセン	HOL	–	32000	A	A	S	A	S	S	A	S	S	S	S	A	S	S	S	A	S	A
メドマン	HOL	–	25500	B	S	B	C	C	B	A	A	C	A	S	B	A	B	A	B	A	B
ヤミロフセン	HOL	–	17300	S	B	B	S	C	B	S	B	B	B	S	B	A	B	B	B	B	A
クリカーロ	ITA	–	28500	B	B	A	A	A	B	B	B	B	S	S	B	A	B	S	C	A	C
シルビオ	ITA	–	26500	A	A	S	S	A	A	S	A	A	S	S	A	S	A	A	S	A	S
ボクネッリ	ITA	–	26000	D	B	S	A	A	C	C	C	B	B	A	C	B	C	C	A	A	S
ガブレット	ITA	–	25000	S	S	A	S	A	A	A	A	A	A	S	S	A	S	A	A	A	A
酒手利光	JPN	东京都	18800	A	C	D	S	B	S	A	B	B	A	C	B	C	B	C	B	A	C
板野功	JPN	鹿儿岛县	18400	D	B	S	A	B	S	A	B	C	C	B	B	A	B	B	D	C	S
三田公幸	JPN	宫城县	18400	B	C	A	A	S	S	S	B	C	C	B	A	A	C	B	D	A	B
富士美喜雄	JPN	静冈县	18200	B	S	C	A	B	S	A	B	S	B	B	B	B	C	D	A	C	A
御园治树	JPN	大阪府	17700	A	A	B	A	C	S	B	B	C	B	B	A	B	A	A	S	B	D
岛津大吾	JPN	神奈川县	1750	A	C	D	C	A	A	B	A	B	B	C	A	B	D	A	B	A	0
大泉太明	JPN	东京都	17200	A	S	C	B	B	S	B	B	C	B	A	B	B	A	A	B	S	C
有贺和之	JPN	静冈县	16900	B	C	D	C	S	S	B	B	B	B	B	A	B	A	B	A	C	B
久岛康哉	JPN	爱知县	16800	D	S	B	A	C	S	A	B	C	C	C	B	B	A	S	C	B	C
户冢刚史	JPN	大阪府	16700	D	B	B	S	B	S	B	B	B	C	A	B	B	B	A	D	C	A
丸藤洋佑	JPN	冲绳县	16600	B	S	D	A	A	S	B	B	B	S	A	B	A	C	A	B	B	C
雪村贵昭	JPN	千叶县	16500	D	A	B	B	S	S	A	B	B	B	B	B	B	B	C	B	D	S
凑纯平	JPN	兵库县	16400	B	A	S	B	C	S	A	C	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B
水木智生	JPN	京城府	16300	C	S	B	A	B	S	B	A	A	B	A	C	C	B	C	C	A	B
东发志思	JPN	千叶县	16200	S	C	A	S	B	S	B	B	B	B	B	B	C	B	C	D	B	A
岛田淳已	JPN	茨城县	16100	A	B	S	B	B	S	A	B	C	C	B	C	B	A	C	D	A	A
相叶幸治	JPN	枥木县	14000	B	S	C	B	B	A	B	C	C	C	C	C	C	C	B	C	A	C
工藤正辉	JPN	新泻县	13900	C	B	C	C	C	A	B	C	C	C	C	B	C	B	A	C	B	C
ミコネム	NGR	–	18000	B	A	A	C	B	B	B	B	B	B	A	S	B	C	A	A	C	C
エスメラ	POR	–	20000	C	D	B	C	B	C	C	C	C	B	A	C	C	C	B	B	C	C
コルモフ	RUS	–	15100	B	B	A	C	B	C	B	C	B	A	B	C	C	C	A	C	B	B
ジェールマン	SWE	–	15900	B	B	A	A	C	D	C	C	C	B	A	B	C	C	C	C	B	S
ヤデミ	TUR	–	19100	C	A	C	C	A	B	B	B	B	S	A	B	B	B	S	B	B	C

○球探情报一览

1.基本情报

表示球探的姓名、相貌、出身(国籍)、契约条件等基本情报。出身地下方指示框内的文字表示球探现在进行的行动。

2.得意地域

可以确认球探所擅长的地域。得意地域随球探而异，在世界地图上用红色表示。地图旁边标记有擅长地域的国名。

3.得意位置

表示球探擅长搜索哪一位置的选手。此处可对可能搜索出怎样的选手做一定程度的预测。位置上的颜色显示为无色→水色→黄色→橙色→红色，色彩越浓越容易发现能力高的选手。

4.评语

球探的评语可以表示球探的知名度（从“驱け出しの无名スカウト”到“世界でもトップクラス”由低到高）、世界影响力等。另外,由评语还可以确认球探是否能探索到特定的选手。球探越优秀评语内容也就越好。

5.球探能力

将球探的能力俱乐部化。俱乐部分为新人、现役、交涉、探索四个项目，球探的擅长领域可以一目了然。俱乐部越大球探依照其能力比例在契约时的年俸也就越高。

○利用球探指示搜索国内外选手!

对与俱乐部签订契约的3个球探分别下达指令，可以进行国内外选手的调查和探索等活动。

○给球探的3个指示

调查依赖——

直接指定其它俱乐部所属的选手与之进行移籍交涉。依照地域→国家→俱乐部→选手的顺序选择，发送E-mail给予指示。

作成列表——

指定探索地域和希望位置，作成符合相应条件的选手列表。探索天数随指定内容而异，经过一定天数即可收到选手列表。

新人探索——

完成还没有进入职业领域的新人选手的探索委托，指定探索地域、国家、位置和探索天数都由自动决定，探索结果可由PC内的情报确认。



●监督和球探表内的记号以S>A>B>C>D的五阶段表示。练习的强度以A>B>C>D四阶段表示，越接近A能力越强。其中，得意SIDE适正指挥内的中=中央、左=左边路、右=右边路。得意战术内的中=中央突破、边=边路攻击、反=防守反击。另外，初期年俸的单位是“万日元”。

GAMEBOYADVANCE

幻想传说

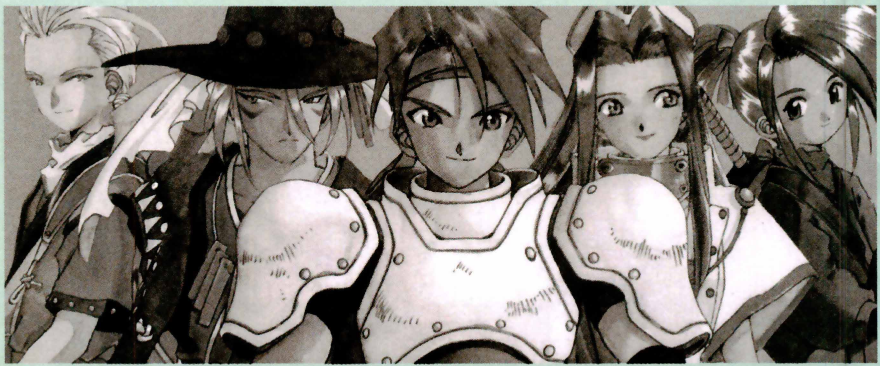
小任务攻略及补完研究

《幻想传说》的无幻想补遗，充斥着令玩家牵肠挂肚的各种隐藏要素，FANS读后无怨无悔、全体投地。

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2003.8.1	
	类型：RPG	价格：4980日元	其他：——

《传说》系列向来在游戏中四处隐藏各种要素、事件或小任务等等，本篇研究正是针对这些长久以来困扰玩家的难题，不仅公布了过去、现代以及未来篇中的小任务补遗、Let's go arche模式全攻略，还对角色称号的获得方法进行了详细阐述，相信各位在阅读过本文之后会对本作有一个更加清晰的了解。 ■文/叶灵

现在、过去、未来三篇中的小任务详尽补遗



● ——トーティ村宿屋搬石像的任务，二周目接受不能。

●过去篇——结婚任务万无一失的做法（不会因BUG找不到ナンシー）。

1、ユークリッドの村下方与蹲着的ナンシー对话，之后去武器店与エルウィン对话，再去与ナンシー对话。如此反复，直到两人消失。

2、ハーメル町宿屋与ナンシー对话。（必须在精灵之森剧情前完成）

3、ベネツイア市宿屋再遇ナンシー，对话后去输入会社找エルウィン。之后回宿屋和ナンシー对话，再去中央喷泉找到她，对话时蓝发男子赶来。任意切换场景，直到喷泉前的两人消失，可去输入会社二楼完成剧情。回中央喷泉处见到ナンシー，对话后在其上方找到エルウィン，鼓励他们私奔。

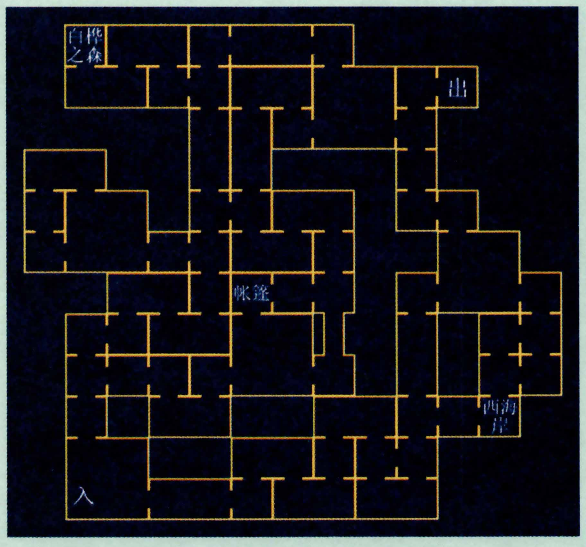
4、アルウあニスタの都的道具屋中见到私奔的两人，对话后返回ベネツイア市的输入会社二楼，告诉老爹他们的行踪。回アルウあニスタの都，在赛跑游戏上方的房子里有剧情。选择帮助他们后，再去ベネツイア市的输入会社一楼。和エルウィン对话可参加他们的婚礼。得到ミント最好用的手套，和她的称号“キューピット”。

●过去&未来篇修弓任务的完美结局

过去：1、エルフの集落的アーチュ剧情后回去，经族长特许，クレス和ミット两人可以去武器店修理破弓，与老板对话后离开。

未来：2、在水镜ユミルの森东方的アーシア雕像馆发展剧情，得到精灵之弓“エルヴンボウ”。

3、进入ダオス城一次后，回アーシア雕像馆，感人的完美结局达成：ブラムバルド的爱奇迹般使アーシア由石像变回肉身，百年孤寂后两人团聚。ブラムバルド毅然放弃族长职位，决定永远与アーシア在一起。



←ミシドガルズ城前往白桦の森的走法。出口是ヴァルハラ战役的BOSS处，与通往ダオス城的路。帐篷是习得奥义处。

●赚钱妙方——ミシドガルズ城北方的白桦の森，进入可找到6个交易品“冬中夏草”，在未来篇中可以卖到最少2万G的高价（不同城市、不同时期的物价不同）。“冬中夏草”会在特定剧情后复生，共有三次机会拿到：1、过去篇ヴァルハラ战役后任意时间 2、未来篇拿到レアバード后，进入过ダオス城前；3、同上，进入ダオス城一次后。

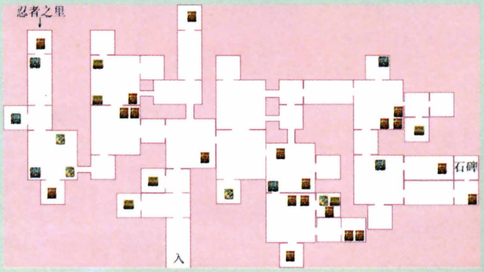
●未来篇：すず任务补遗

1、在トレントの森西北角见到すず的条件：在ユークリッドの都王城3楼最左侧的图书馆中，读到忍者之里的情报；在ベネツィア市中央喷泉的附近.与“男の子”对话打听忍者之里的消息；从大地图下方进入アルヴァニスタの都，可以看到楼顶上有对绿发男女并排站着，绕过去与男的说话，打听忍者之里的消息。

完成上列条件前，すず不会出现。

2、进入忍者之里后的すず加入法：剧情后和乱藏对话后，马上去ユークリッドの都王城参加比武大会。将要进行第九战时すず父母乱入，依胜败不同，之后すず乱入时的剧情会有少许不同：如主角胜，すず父母被ダオス控制互搏而死；如败则由すず亲手杀死。之后回忍者之里，すず加入。

3、すず加入后的补充事件：当すず学得一个以上的忍术时，回忍者之里和乱藏对话，可以挑战试练洞穴。连胜五人后取得装备“にんとうくろゆり”。忍者的五个问题，正确答案依次为“1、1、1、2、2”。对错与否无关结果，但挑战成功后すず父亲的信的内容会稍有不同。此后进入水镜之森时，可以直接来到忍者之里。ユークリッドの都的迷子任务如仍未完成，すず加入后再去做，可得到称号“きじょう”，一些洞穴中出现新的NPC和宝箱，详见すず的全特技习得法。トレントの森走法见下图。





六位角色的全部称号获得方法一拳公开!!

称号这个设定可以说是《传说》系列比较独特的系统，虽然本作中的称号装备后不会增加属性或者能力，但是对于诸多的完美主义玩家而言，这也是游戏的“主线”之一。虽然角色的部分初期称号只要达到一定等级就可以获得，但是之后更高级或者一些隐藏、恶搞称号还是需要达到某些特定的条件才可以入手的，这也正是我们制作角色称号获得方法的初衷。

★クレス

名称	取得方法
みならいけんし	初期
けんし	现代：地下墓地・剧情习得魔神飞燕脚
バトルマスター	Lv30
ソードマスター	Lv50
フェンサー	Lv60＆习得6个奥义
ブレイブフェンサー	Lv70＆习得所有必杀
ラストフェンサー	Lv99＆习得所有奥义和必杀
おうぎでんしょう	未来：ミゲールの町・剑术道场和坐台小姐对话后睡一觉
コンボマスター	得到コンボカウンター（把连击数换算成经验值的道具）和コンボコマンド（搓招戒指）
チャンピオン	未来：ユークリッド・第一次参加武术大会击败ワイヴァーン（第九战）
いしとりめいじん	过去：アルヴァニスタ城・取石子游戏胜利两次
じくうけんし	エターナルソード（时之剑）入手时
ギルガメス	集齐イシュタル传说9武具后，和フリーズキール・宿屋中一人对话
マッハせいねん	过去：アルヴァニスタ・赛跑比赛初次胜利
ベルセルク	ハード以上难度，战斗256回以上（可以逃跑）
グルメマスター	所有料理熟练度五星
しはんだい	未来：ミゲールの町・剑术道场
さむらい	未来：初次进入忍者の里・剧情

★アーチェ

名称	取得方法
マジックユーザー	初期
ウイッチ	习得5个魔法
メイジ	习得10个魔法
ソーサラー	习得15个魔法
ウィザード	习得20个魔法
スペルマスター	习得所有魔法
はくがく	过去：モーリア坑道・解读石碑上的古文字
ともだちおもい	过去：为好友リア建墓的剧情
ぺったんこ	未来：进入忍者の里・温泉剧情
うっふんむすめ	过去：アルヴァニスタへ・坐船前与船长交涉
××りょうりにん	未来：前往浸食洞。
グルメマスター	所有料理熟练度五星
いがいとデリケート	过去：アルヴァニスタへ・行船时主角遇刺剧情，主角和昏迷的アーチェ对话

★ミント

名称	取得方法
ヒーラー	初期
クレリック	Lv7
プリースト	Lv12
ビショップ	Lv20
カーディナル	Lv40
ポープ	Lv80
おじょうちゃん	过去：クラース家
キューピット	过去：结婚连锁事件完成，参加婚礼时
ポインちゃん	未来：进入忍者の里・温泉剧情
きよきおとめ	过去：ユニコーンホーン入手时・白桦森林剧情
ピアノのせんせい	未来：ベネツィア市・去市长家教五回钢琴，第六次去欣赏公开演出后
グルメマスター	所有料理熟练度五星
さいしょくけんび	未来：アーチェ得到“××りょうりにん”称号后,出浸食洞再进入

★チェスター

名称	取得方法
ハンター	初期
レンジャー	Lv5
アーチャー	Lv10
スナイパー	Lv30
シューター	Lv50
ストライカー	Lv80
やさしいあにき	现代：トーティスの村・道具屋拿到苹果后回家送给妹妹
どりょくか	未来：任意时间去宿屋睡觉
スケベだいまおう	未来：进入忍者の里・温泉剧情
げきマッハやろう	未来：アルヴァニスタ・赛跑比赛初次胜利
たくましいやつ	未来：すず加入后・温泉剧情
あついおとこ	未来：ユークリッド山道岔路往上走到山顶
グルメマスター	所有料理熟练度五星
くろうにん	未来：进入ダオス城一次后，去ミゲールの町的桥前

★クラース

名称	取得方法
まほうがくしゃ	初期
テイマー	与风之精灵シルフ签约
サモナー	与分子精灵マクスウェル签约
エレメンタラー	与万物精灵オリジンと签约
ウォーロック	与10个精灵签约
サモンマスター	与所有精灵签约
モンスターマスター	遇敌图鉴100%，二周目遇到ダオス
トレジャーハンター	未来：海盗财宝任务完成，把贵重品“ロザニアのドレス”交还グラハム
しりにしかれマン	剧情
えんれんのひと	未来：最终决战前アーリィで・宿屋的剧情
アイテムコレクター	道具图鉴100%
グルメマスター	所有料理熟练度五星
しあわせもの	未来：ユークリッド・宿屋睡一觉

★すず

名称	取得方法
すずめ にんじゃ	初期
からす にんじゃ	Lv20
つばめ にんじゃ	Lv30
はやぶさ にんじゃ	Lv40
たか にんじゃ	Lv60
つる にんじゃ	Lv80
にんじゃマスター	习得全部忍术
ひじょう	武术大会・すず双亲第九战乱入剧情战斗后
じきとうりょう	忍者の里・与おしず对话
あまとう	オリーブヴィレッジ・和料理人对话
しのびん	试练の洞穴5连胜
ビリビリちゃ	主角救下すず的剧情后（すず加入时获得）
グルメマスター	所有料理熟练度五星
きじょう	ユークリッドで・帮助迷路的小女孩后

传说9武具（イシュタル传说のアイテム）收集

集齐传说9武具，再去フリーズキール・宿屋中与一人对话，得到称号“ギルガメス”和收集品“Bのちょうぞうがもらえる”。这9武具是本作中最强的装备，它们的取得方法如下：

1.“Bラインシールド、Rラインシールド、ゴールデンヘルム、Hガントレット、ブルーキャンドル”在“アイフリードの财宝”任务中获得；
2.“ゴールドアーマー”在モーリア坑道下层找到；
3.“エクスカリバーはモーリア”在ドワーフの神殿找到；
4.“ジェットブーツ”为“アイアンブーツ”变化得来；
5.“BCロッド”在忍者の里周边找到。

GBA版幻想传说增补以及变更要素揭晓!!

●现代篇クレス的母亲，玛利亚的药变为自动剧情获得，无需进屋对话。
●过去篇和风之精灵シルフ签约后，追加剧情。
●过去篇追加アーチェ为好友リア建墓的剧情。
●过去篇精灵洞穴的暗号改变，且无法通过输入另一个暗号得到宝剑。
●未来篇修弓任务中，精灵之弓不再是交由武器店老板后住宿两天获得。而是新增加了ブラムバルド和アーシア的故事，完美完成任务后得到加强的精灵之弓。
●ユミルの森东部追加了アーシア的家。
●未来篇ユークリッド山道上方，追加チェスター获得称号的剧情。
●未来篇ユークリッドで·宿屋住宿后追加クラース想念妻子的剧情。
●未来篇ユークリッドで·追加帮助迷路小女孩的任务。
●未来篇浸食洞穴中，追加ミント教アーチェ做料理的剧情。
●未来篇モーリア坑道下层21层打败BOSS后，新增迷宫“ドワーフの神殿”。前作中靠挑战奥丁获得的全力量圣枪，改为ドワーフの神殿9层击倒BOSS后获得，同时获得新技能“猛虎连击破”（宿命传说的必杀）。
●未来暗の洞穴由三层减为一层，且无需战斗即可与シャドウ签订契约。前作中此处使用的三种火把，改为モーリア坑道下层忽明忽暗的房间中使用。
●吉田由香里特典：去过所有城市之后，吉田由香里会出现在アルヴァニスタ王城。只有一次让她演唱的机会哦。本作中她的演出，会有少许不同于PS版的地方。（3.jpg）
●一周目通关后，标题画面追加クリア特典：LET'S GO ARCHE。

通关奖励特典:LET'S GO ARCHE完全攻略

●前情提要：

在幻想之旅终结的几十年后，可爱的魔女アーチェ每天都在各个城市之间飞来飞去，乐此不疲。故事就从这天开始了……

アーチェ乐呵呵地经过ミゲールの町的小桥，突然被一个奇怪的女人叫住，她自称是占卜师，觉得アーチェ的气色很奇怪，想帮她卜上一卦。这种新奇的事情アーチェ当然不会错过，那就玩玩吧。没想到游戏的心情马上变成了恐惧，原来占出的结果是大凶。占卜师严肃地说：“可怕的命运将会降临到你的头上……只有一个方法可以使你躲过这场灾难。对，就是帮助他人。只有大家对你的感激之情，才能够抵消厄运的冲击。至于能不能完全躲过这场灾难，还要看你的努力了——记住，此乃逆天而行，你的时间，只有5分钟。”

アーチェ觉得时间太紧，为提高效率去找我家すず（小叶：^_^）帮忙。アーチェ的助人救己之行，就此开始。

●游戏介绍：

这是一个非常紧张有趣的小游戏，你的任务就是抓紧时间在ミゲールの町里打听到某个情报，然后转移到另一处所在，并接受委托，努力完成，当出现类似合金弹头的通版字幕时，就算这个任务完成。5分钟之内完成的任务越多，结局就越好。为了可爱的アーチェ，大家努力吧。

“LET'S GO ARCHE”主要考察大家对幻想的熟悉程度、对话的认真程度，和灵活变通的能力。两人的等级都非常高，基本不用担心战斗的问题，但还是介绍一下系统吧。占卜师的三个选项大家都能看懂，不必多说。需要注意的是行路时要消耗时间，所以尽量用跑的。而战斗和对话时不计时间，仔细看清NPC的要求，可以避免失误，减少很多无谓的耗时。包括宿屋的各种商店都不营业，只有任务。

ミゲールの町不能外出，其他地方一旦出城，系统自动判定为任务失败。

●全任务攻略：

1.左下角房子里的红发小女孩

最麻烦的一个任务，新手在这里被困5分钟也不足为奇。对话后移动到オリーブヴィレッジ。进村后往右进第二个房子（道具店右邻），和刚进门的男人谈话后，接着和上方床前的女人对话，再次和男人对话后接受任务，进入浸食洞。

由于任务目的不同，此处通关方法比明人兄攻略中稍有改变：进入目的地之前有两个洞口的场景时，不用按照攻略去拉左边洞里的扳手了。直接进入和水精灵签约的地方，如图，查海水就可以完成任务了。（此任务最少耗时1分半钟）



2.左上剑道场的女剑士

对话后前往忍者の里，和原乱藏屋前的老奶奶对话接受任务，进入モーリア坑道。从紧急通道快速前往9层，调查右上洞里很像温泉蛋的岩石，完成任务。（此任务最少耗时30秒左右）

3.教堂门口的红帽男孩

对话后前往超古代都市，三个选项分别是1、3、1，任务完成。（此任务最少耗时5秒左右）

4.武器店老板

对话后前往ベネツィア市。和钢琴前的小女孩对话，选择1、3、3，和老板旁边的蓝发男子对话，回去交差后任务完成。（此任务最少耗时15秒左右）

5.武器店魔法师

对话后前往アルヴァニスタの都。与右上的女孩谈话，接受任务，来到魔法师の馆。先在左下房间（厕所右边）的左上角红柜处得到钥匙，再去大厅右上房到达后厅，调查大树（只要一次），战斗胜利后回大厅拉开窗帘，转动三个水晶：中间两次，左右三次。从密道快速前往达与魔术师决战处，调查左桌的红色水瓶，任务完成。（把药交给女孩后要手动出城，此任务最少耗时1分10秒左右）

6.道具店的男孩

对话后前往フリーズキール。与刚进城上方食材屋里的女人对话，前往トレントの森。按地图前往石碑处，调查木材，回食材屋对话，任务完成。（此任务最少耗时1分10秒左右）

7.宿屋里的红帽男孩

对话后前往常暗の町。与食材屋左房三个穿着相似的人分别对话后，再与“超级赛亚人”（笑）对话，选2、1、3。地点转移后进屋与面朝左的老板对话，回去交差，任务完成。（此任务最少耗时40秒左右）

理论上讲，做完所有的任务时间很紧，但所有上边的“最少时间”，都是指回村后不先去接任务，而去占卜师处确认时间后所得。如果不回那里，前两个之外的任务要减去5秒，时间还是比较充裕的。小叶马马虎虎完成所有任务，还剩二十秒。

全结局一览

●完成0个任务：其实アーチェ很可爱，也很漂亮，也许上天对她容貌的评价就是最好的惩罚吧：アーチェ一抬头，彗星撞地球（笑）。村里的所有人都没能幸免。

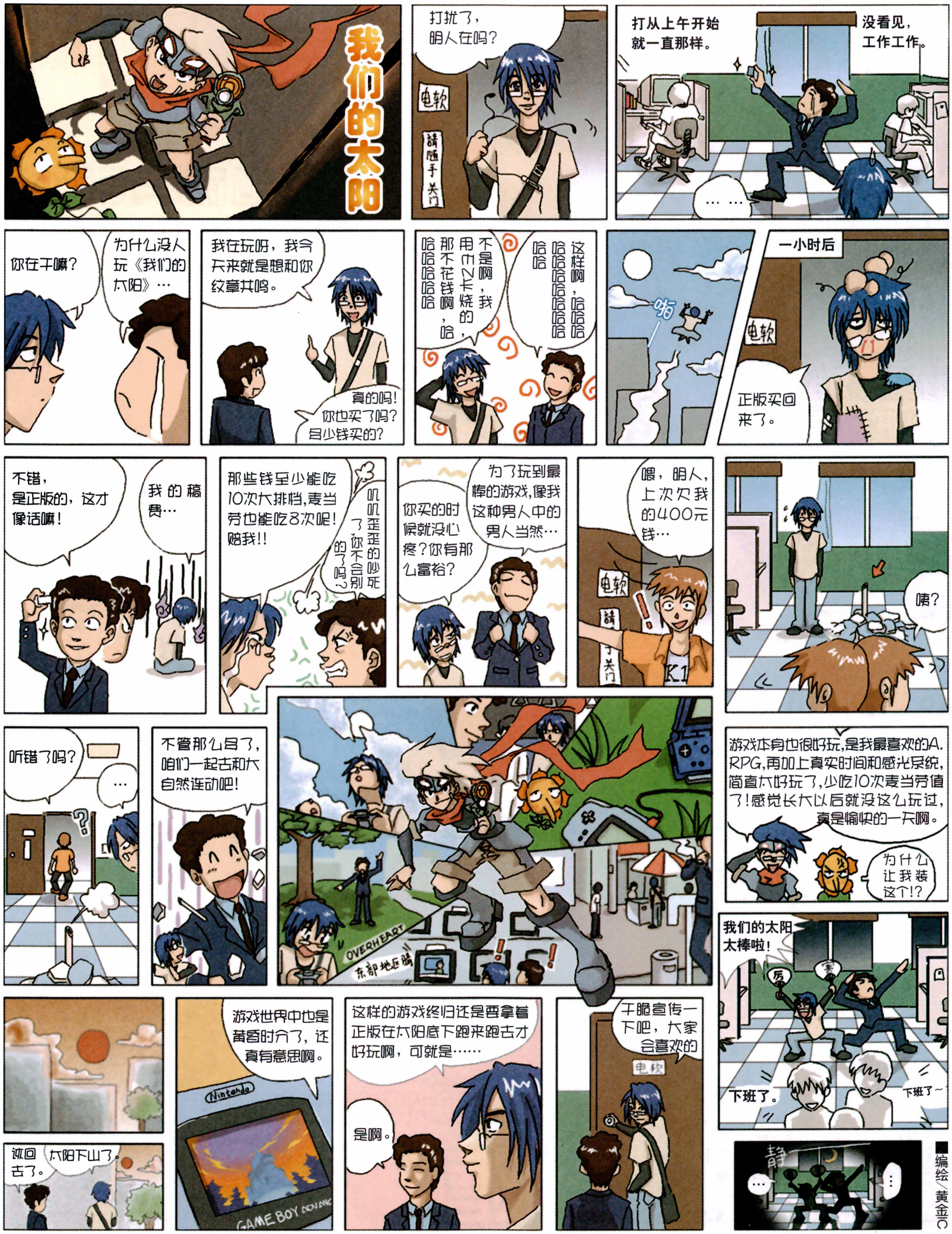
●完成1－2个任务：两人被万物精灵オリジン制裁。是不是觉得她的话很眼熟？没错，就是竞技场里すず父母与主角决斗前的最后一句话。



●完成3－5个任务：成绩普通而已，所以还是被厄运小小的波及了一下，火烤水淹（笑）。

●完成6－7个任务：灾难并没有如预想的那样，降临到アーチェ头上。相反，她在帮助别人的过程中，在大家欢聚时交口称赞自己的热闹氛围中，领悟到了幸福的真义。（附：和剑道场师父对话会出现很有趣的剧情，与结局无关）




我们的太阳
打扰了，明人在吗？
电软
請随手关门
打从上午开始就一直那样。
没看见，工作工作。
……
你在干嘛？
为什么没人玩《我们的太阳》…
我在玩呀，我今天来就是想和你纹章共鸣。
真的吗！你也买了吗？多少钱买的？
不是啊，我用IC卡烧的，那不花钱啊，哈，哈哈哈哈哈哈
这样啊，哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈
啪
一小时后
电软
正版买回来了。
不错，是正版的，这才像话嘛！
我的稿费…
那些钱至少能吃10次大排档，麦当劳也能吃8次呢！赔我!!
叽叽歪歪的吵死了，你不会别的了吗？
为了玩到最棒的游戏，像我这种男人中的男人当然…
你买的时候就没心疼？你有那么富裕？
喂，明人，上次欠我的400元钱…
电软
請随手关门
K1
唔？
听错了吗？
…
不管那么多了，咱们一起去和大自然运动吧！
OVERHEART
东部地区晴
游戏本身也很好玩，是我最喜欢的A.RPG，再加上真实时间和感光系统，简直太好玩了，少吃10次麦当劳值了！感觉长大以后就没这么玩过，真是愉快的一天啊。
为什么让我装这个!?
我们的太阳太棒啦！
房
下班了。
下班了～
该回去了。
太阳下山了。
游戏世界中也是黄昏时分了，还真有意思啊。
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
这样的游戏终归还是要拿着正版在太阳底下跑来跑去才好玩啊，可就是……
是啊。
干脆宣传一下吧，大家会喜欢的
电软
静
…
…

■编绘／黄金C

动感新势力

ANIME NEW POWER

动画欣赏与导购资讯

SEPTEMBER.2003

Vol.8

售价:8.8元



收录TV版追加新画面，传说中的珍品如今就在手中！

打开心之壁，用双手拥抱她

『新世纪福音战士特辑』

精选新图彩页，精彩影像特典

●动画预告与介绍

D.N.Angel

十二国记

狼雨

猫的报恩

拜托了，双胞胎

战斗妖精雪风operation: 3

● MTV欣赏

棋魂片头主题歌

Get Over

犬夜叉片尾主题歌

My Will

宿命传说2主题歌

Key to my heart

菅野洋子作品选Vol.3

VOICES

●影像特典

最终流放音乐欣赏

COVER STORIES

●本期特辑

新世纪福音战士



送出歌词附录及CD封底包装

更有一张海报（两种图案随机）

双光盘 已上市热卖中

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮 购 地 址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011 （邮资免取）

联系电话：010-64472177,64472919


ANIME NEW POWER
动感新势力
总有一种感动让我们泪流满面，如果可以，我想要留下所有的回忆
经典的意义在于……
你不该错过她们
完整长度MTV
精心剪辑而成 绝非片头缩短版
VCD+CD+精美手册
16页全彩印刷 中、日文歌词对照
白拿超值赠品
大幅海报和CD包装 不要白不要
经典歌曲收录
除了13首动漫金曲 更有——
《星之声》监督新海诚新作
MTV《笑颜》
MEHARI
9月5日火热出版
VCD+CD+手册
+CD包装+海报
售价:9.80元
更多信息
请看下页
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)


购买《金版MTV》的理由是 收藏
确保收藏价值的是 高音质CD
ANIME NEW POWER
动感新势力
金版MTV
附大幅精美海报
VCD+CD
售价：9.8元
奇迹之海
那一天
ON YOUR MARK
晓之车
指轮
FOREVER LOVE
LET ME BE WITH YOU
KEY OF THE TWILIGHT
地球仪
LOVE A RIDDLE
HEART OF SWORD 黎明前
GRAVITY
笑颜
暴风雨中的光辉
最具收藏价值的动画影像，音乐
全14部动画MTV
整版收录!!
笑颜
新海诚最新作
指轮
暴风雨中的光辉
ESCAFLOWNE
VCD+CD
超精美歌词本与海报
十首精选保留曲目
四首全新曲目追加
ANIME NEW POWER
动感新势力
金版动画MTV
■《动感新势力～金版MTV》■VCD(MTV) ＋CD（对应MTV曲目）■附中日文对照歌词海报■全14曲收录/Forever Love(『X』剧场版主题歌)/On Your Mark(宫崎骏短篇)MTV/Key of the twilight(『骇客时空』插曲)/Let me be with you(『人型电脑天使心』片头曲/在那一天(电影少女片尾曲)/地球仪(圣斗士 冥王篇片头曲)/指轮(『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌)/暴风雨中的光辉(『机动战士高达08MS小队』片头曲)/晓之车(『高达SEED』插曲)/奇迹之海(『英雄骑士传』片头曲)/LOVE A RIDDLE(『星空的邂逅』插曲)/黎明前(『浪客剑心』TV版片尾曲)/Gravity(『狼雨』片尾曲)/笑颜(新海城新作MTV)
现已上市
售价：9.80元
SAINT OF ATHENA
指轮
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010－64472177，64472919（邮资免取）

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

电玩新势力



9月7日发行
别忘了，不后悔

全彩杂志+VCD+CD
+硬壳包装+巨幅海报 ＝特价8.8元

电玩新势力VOL.24特别奉献游戏至尊经典名曲三连发第二弹：大地之章

1. CA CAO DU POVO神的庇护 《格兰蒂亚2》
2. A DEUS神的挑战 《格兰蒂亚2》
3. 味见！ 《格兰蒂亚2》
4. 檄！帝国华击团 《樱大战2》
5. 都市之花 《樱大战2》
6. 雨之回忆 《寄生前夜》
7. 我甜蜜的生活 《心跳回忆》
8. 告白 《心跳回忆》
9. 无尽的回忆 《心跳回忆》
10. 假日 《KOF 98》
11. 露出笑脸吧 《侍魂》
12. 我是冲击 《大盗五卫门》
13. 永不失败的爱 《洛克人X4》
14. 记住我 《兰古瑞萨－千禧版》



附赠超大幅海报！

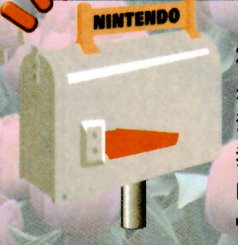
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

婆婆妈妈满嘴八卦

天下玩家笑谈人生家长会

闯关族的家

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林



今年还有两个硬件计划（前段时间还在想终于可以在2005年之前不再添置新硬件了），一个是任天堂的新主机，另一个是PSX。一天一变的木头总是计划赶不上变化，买了却轮不上玩的主机在时刻增加着，甭管你什么流行主机，到我手里统统冷宫处理。脑子也不知道什么时候就迸发出荒谬的想法了。哈哈，最近总是这种状态示人，感觉真是失败得慌……现在是结稿前的最后时刻，我很想大睡一觉……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 ninclub

电软招牌大菜的可怖绝杀

风秃子

DB还是有好处的嘛~（这句话估计又会被擅搞歪理邪说的家伙拿去炒料了）。如果不是看了别人的XB的DB“真三国3”，自己差点就造掉了400块。省点钱去买几张 DVD看，却发现想买得太多。北京物价高，DB · DVD的价格也高，D9一张20RMB，一套四碟的《指环王》就拿走了80块……我没那么奢侈，也没有那么阔绰，就算当着老板的白眼，自己也走得坦然。

电软榨取计划十万个为什么 6

用心和信心

不出所料，《最终幻想典藏纪念》大卖！如果有人说自己的产品全国人民都买不着，说自己对销量料事如神，这都是吹牛。不过一件产品大致品质如何，花了多少心血，动了多少脑筋，小编心里大致还是有数的。就如广告中说的，因为有用心,所以有信心。

可以向大家透露一点风林知道的信息，《FF典藏》付印制作前其实已经完成了一段时间，其间除编辑外，还请了若干名大、中学生玩家试看，请他们提意见和做出评估,然后才确定的印数。据风林所知，评测结果相当乐观，尤其对仙人掌召唤兽评测者都表示很精致，很喜欢。确定召唤兽做礼品，特工黄前后筹划运作（包括创意、确定产品规格、价格、确定工厂及制作周期）将近两个月时间，所下的功夫真是不少。

一位镇江的玩家(这是我们收到的《FF典藏》第一封信）周林林说：这是他平生第一件游戏周边产品，可爱的召唤兽让他爱不释手。他周围的同学都很喜欢、羡慕，他“自豪感十足”。

意外的是，可能由于表述不清楚的原因，有些玩家来电询问仙人掌的尺寸。其实广告“1：1等身原大”上有箭头，即真实尺寸与广告上的仙人掌一样大。如果是与枕头一样大，怎么可能装在盒子里呢？

另外说一下，本期原装日本仙人掌召唤兽(与《FF典藏》同大），在日本售价约18000日元，折合人民币约110元。

对于杂志社而言，《FF典藏》的热卖不仅是一次成功的商业运作,更重要的是在游戏产品的整体运作,立体化包装、赠品等方面都开创了新的产品形式,积累了宝贵的经验,为以后的创新和多元化发展打下了良好的基础。而在此之前,国内TV GAME的所有产品都是平面印刷的,并且从来没有赠送过真正有价值的立体的游戏周边产品。

客观说:《樱大战典藏纪念》和《最终幻想典藏纪念》是目前国内游戏音像产品中水平最高的。

顺便说一下：《生化危机典藏纪念》已停止邮购，请勿汇款。

木木的每期另类变态相册



售价高达19800日元的绝版夏普FC，就这外形，看了就动心。这种型号的FC相信很多读者还是头一次见吧。有钱的主儿盘下这个，算是牛了。

《动新》在动

《电软》目前邮购最好的产品是什么？你可能猜不到，是《动新》。尤其是《动新金版MTV》,成为无可争议的状元（在《FF典藏》停止邮购的这一段）。前几期《动新》存货也成为读者补货的热门货。AKIRA充分显示了他的深厚的内功和韧性。《动新》内容成熟，质量稳定，正一点一点稳步地吸引动漫爱好者加入《动新》的行列。

据风林统计，《电软》杂志社包括编辑和工作人员,看《动新》的占压倒优势。这几天,《动新金版MTV》天天仙乐飘飘，四处响起。天凉了，《动新金版MTV》却热起来了。看来风林崇拜AKIRA没有错。

手真快!

据央视报道，近日“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”等两个项目被正式列入国家863计划，投资总计500万人民币。

正象报道说的，“这是国家首次将网络游戏技术研究这类文化产业纳入国家科技计划”。开发游戏也成国家的事了。（这真要把“电子海洛因”的发明者活活气吐血）。

500万元人民币大约60万美金，对游戏开发是个小CASE。不过万事开头难,第一笔钱拿到手，以后有的掏钱啦（笑）。看谁有本事啦!遗憾的是报道中没有说这笔钱给了哪家公司。本事真大，手真快!（笑）。《电软》奔走呼嚎了这么多年，不过拿个刊号而已（笑）。

变革的前夜

最近,有关索尼、任天堂、微软进入中国,PS3、任天堂新机种要发售的消息满天飞。很多读者很疑惑,不知道哪个消息是真的,哪个是假的。问风林，风林也讲不清楚。风林大致的看法是:

一、网络游戏千家竞进，百舸争流，都想分一杯羹。今年该进的差不多都进去了，明年该出来的差不多该出来了。站着进去躺着出来的今年还是新闻（如奥美），明年这样的新闻该很无聊了吧。

二、TV GAME业微软不怕泡，有钱有人，它有信心泡到你死。任天堂已经没有信心了，一定要明年想办法洗牌。老任从来都后发制人，这次恐怕要先下手为强了。索尼知道这两家没憋好屁，不会做兔子呼呼大睡的。

三、无论哪家正式进入中国，何时进入中国，其实都不象大家想的那么轰轰烈烈。就象过节，准备年货时热热闹闹，兴奋得不得了。真的过年，也就那么回事。看看索尼行货已经打入香港、台湾，怎么样？不怎么样。

四、索尼老板说进入中国，要有新办法。游戏业的铁律是主机赔钱，软件赚钱。风林倒是以为，在中国，只有仿效VCD行业，游戏主机赚钱，软件交给盗版商去做。

五、前三点是正剧,第四点是摇滚。

1 最爱手札体味人情

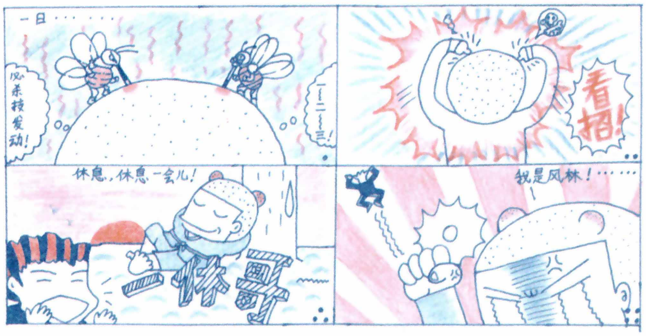
我是安徽省巢湖市（纯粹的穷乡僻壤，所以我觉得有必要向全国人民宣传一下）的一名玩家。说实话，这里玩游戏的人很多，但是他们好像没有很好兼顾学习与娱乐。不管怎么说，我们还都是学生，搞好本务第一。在这里玩游戏就等同于学坏，我想可能因为是大多人没有认识到游戏的精髓所在。

所幸，我的家人比较相信我，他们认为我自己能把握分寸。目前，我是高三学生，成绩尚可（不是自吹啊，念书我还是较有自信的）。我是个女孩子，出入难免招至众人侧目，所以我从不进游戏厅。去年花了近600元买了一台GBA，至今也没玩过几个游戏，我们这里卡带巨少，而且GBA卡基本在80元以上。前几月我去黑心电玩店问“FFTA”，居然180多。另外还要20元贴卡费，真不是一般的黑啊！

我有几个好朋友，我们三个一起出钱买GBA的，只是我出的较多。GBA在这里还属新鲜货，许多同学找我借玩（我很自豪啊！）。可他们归还时我发现我心爱的GBA已经面目全非了，真的很不舍得。记得我买了GBA不久后的一天晚上打开《电软》发现新出的GBASP时的心情，那个翻江倒海啊！

我接触游戏的时间比较迟，也就初三毕业那会。然后发现游戏中真的是很广大的一块文化领域。说实话，游戏我玩得很烂，但的确很想投身中国游戏界，为改变中国游戏业现状做些努力。

讲讲《电软》吧，我最喜欢“编辑手札”，觉得这个栏目很有人情味，也可以看到大家不同的心情，觉得真的很不错。《电软》已经是本



成熟的杂志了，希望它可以在小编们的辛勤努力下，日益完善。你们辛苦了！（安徽　王蓉）

■有阵子没有女读者登上闯家的版面了。一方面信来得不多，另一方面大家的来信内容几乎如出一辙，都是疾呼女玩家“起义”的……风某看完了都觉得头有些大。还是多谈谈游戏吧！

王读者说到喜欢“手札”，还真有些出乎风某意料。之前我们做得调查统计上显示，“手札”栏目荣幸的成为了垫底儿的几大栏目之一。原因自然是多方面的，大概是编辑们写得太无聊了也或是读者对“贫嘴”已经看得够本了……反正是不太讨好。其实编辑生活蛮枯燥，风某每次写手札都要废些脑子，总结一下两周自己都做了些什么，却发现实在挤不出多少水分来。有时候有很多要写版面却不够，来回删减结果还是留下废话一堆，真是……自己都觉得蛮鸡肋。当然，以上都是风某在总结自己的手札写作，同事们是否有同样感受就不得而知了……

前些日子在某网上看人评论杂志，说到闯家，总结出了“排版凌乱”的问题。这个风某半个不乐意的承认下了，自己排版的随意性比较大，想到哪里就排到哪里，凌乱一些再所难免。觉得这个版面“乱七八糟”的读者请多担待，实在忍不下就跳过这区区的五页，风某老矣，见人发飚立马心率加快……不过还好，这位批评家还给闯家总结了一下优点——据说是溜须拍马的信少了。所以最后的总结是“还不错”……风某感到蛮冤……

2 杂志就是要杂！

开门见山，我有意见：1、有时候感觉现在的杂志有点像PS2专刊了；2、杂志是游戏软件，你们看看最新第17期116页，12星座都出来了。虽然现在买杂志感觉十分超值（页数厚、全彩、光盘），但广告多了些，主要是你们自己的；3、杂志上经常出现游戏发售日错误，几乎每期都有，如：前面新闻写游戏的正确发售日，到后面的游戏发售表会写比现在时间还早（也就是已经发售），然后新作情报会写未定。比如17期的游戏发售FFCC上写着未定……汗，偶游戏都玩上几天了。4、在秘技的地方老会看见同样的秘技在重复登场。有些重复率还比较高；5、建议一条：希望杂志在某个地方能写上XX游戏的现今总销量，可以在GAMEBAR、编辑点评里或攻略上等等；7、FFCC感觉是骗钱的作品，乐趣没想象的那么大。想听听风兄对这款游戏的看法。（上海　LSH）

■其实呢，现在杂志做到这个份上，也挺不容易，竞争是一方面，读者的口味越发刁钻也是令编者头痛的起因。加上先行游戏机市场开始向多元化发展，甚至家用机游戏与PC游戏之间的概念逐渐模糊，也使得杂志的方向与理念在不经意间渐变着。把持不好，就容易出现偏差，输得一塌糊涂……当然，编者的麻烦事倒是不劳读者来伤脑筋，大家还是享受超值的成品来得爽快与轻松。1、PS2专刊谈不上，但顺应需求是必须的。GC与XB在市场上所占分额甚小，即便是盗版横行，恐怕被完美破解的XB想要在这块黄土地上有所作为也是妄谈。总之呢，杂志的内容走向还是看玩家的需求；2、不知道这位读者有没有看过港台或者国外的游戏杂志，别说占星了，就连饭桌上的食料都介绍一番，那些音乐电影什么的就不说了。什么流行登什么，游戏也是娱乐，稍微有些调剂也是应该的。只要量控制好；3、这个问题确实不小，主要是编辑各做各的，各自查找的资料都不相同，也难免出现偏差，这个问题我们会注意的；4、木头已经将大海君打入“电刑室”，大放机战音乐，直到听吐为止；5、游戏的销量读者还是关注电玩榜吧，而且游戏这么多，我们写哪个不写哪个啊？6、FFCC绝对不是骗钱的游戏，相信您看过本期《电击收藏》就应该理解了。这本来就不是给一个人玩的游戏，带着传统FF的眼镜来看本作就更是不应该了。本作销量已过35万，成绩理想，有35万人选择了本作，还有什么不放心。

惊！盗版『电新』显身！



我一天没事去转了转南京盗版摊，竟然发现了盗版的《电玩新势力》！心想这年头就连TV光盘杂志都有人盗版，盗版商真是“知识面开阔”啊！

注：附件中是3张数码摄像机拍摄的盗版盘封面照片，可能不大清晰；照片背景的“点心”是我攒钱买的，最近一直都没买，但这绝不是购买盗版的原因啊，别误会……（读者 AloneStar）





盗版商的黑手还是伸向了本社……这年头，都说被盗版的都是热销货，自然有理，没利润的事情谁干啊！但盗版《电新》这也太说不过去了吧……在这里提醒广大读者不要图一时之快，助长盗版商嚣张气焰，请支持正版《电玩新势力》系列影像光碟。如再有发现盗版本社产品的读者，请及时通知我们！



3 甘作DC饭?

● 克服重重阻力，今年春节在北京人手组装3010DC一台，如获至宝。半年过去了，问题暴多：(1) 不读盘，只小转几圈。有时要用手把光头向自己的方向拨动几下才可。玩时运气不好在LOADING时也会不读盘。是否D版造成？是否非换光头？ (2) 于是，我初步认定乃D片的错，就再也没买D了，只买Z！PSO、DDR CLUB RER、刀魂和暴力刑事2都Z（均不超过50元），但也会在SEGA标志时定格，且光头发出摩托车的声音。一般要先玩D1个小时才可畅通无阻。是否是读D不读Z？贵刊还说过DCZ版伤机，真有此事？我认为Z除了刚开机时会噎人，但玩时LOADING快，稳定性好。

● DC的确超强，配个34'彩电(SONY)，简直太享受了。不过双打的极品不多，平时和同学切也就"能量之石2"、"重金属"、"暴力刑事2"。可否推荐一些双打动作游戏（4打也可，不过可能我买GAME的倾向太个人化了。到现在在角色、战略等痛恨的东西一张没买）。

● DC上被我评为SSS的GAME有：刀魂、CRS2、重金属、PSO、BIO完全版，斑鸠。其它精品数不胜数。风林对DC GAME怎么看？

● 以后只买Z版！（不过放一堆硬币JS会是什么表情？）

● 风林看漫画吗？有没有觉得现在有些日本卡通题材问题很大？其中有些东东是不是太不符合伦理了，《多拉A梦》的时代一去不复返了吗？

说了半天梦话，请风林细看看，给吾答复。希望能登一点儿吧！(忘了说了，吾对PS2有成见，但ICO让我有点动摇。如果11月的恶魔城可以让我惊喜，那等到PS2降到672元(当时买DC的MONEY)，吾定用一堆硬币抱它回家。(希望PS2快过时。PS2降到这种地步，2008年是否有戏？) 再见！(江苏 冯宽)

■怎么说木头也是有两台DC的主儿（坏了一个），有一点还是可以肯定的，原装DC真皮实！木头的老DC整整用了两年半，对不起，是DB毁了它……但这时间算是不短了。因此，现在的DC动不动就出现"这那"问题是完全可以理解的。毕竟我们早把"丑话"说在了前面，明知机器问题"丰富"，还是舍命刺刀见红，就凭这一点，木头就不得不佩服执着的DC迷（口袋问题单说）。不说是正版惹事还是盗版生祸，反正冯读者是不能把硬件BUG刨除在外。

——DC接大电视，木头试了S端子放39寸16:9，感觉一般，不觉得比VGA爽，小点也罢。事实上，木头不认为DC是一部非常适合接大屏幕的主机，虽然它有很多街机游戏。曾见过33寸VGA显示对应DC的效果，N年前感动不已，现在大概已然是"毛毛雨"啦！

——DC双打，好多哦！比如打遍吾家无敌手的"街霸方块"，就很有趣的嘛～ 不说传统的射击游戏，彩京与CAP合作的"GUNSPIKE"也都不错。可以多打的游戏太多了，冯读者应该给一个具体的类型才好。

——右页有木头个人认为最值得买正版的16款DC游戏。其中很多都是被玩家忽视的好作品，而那些耳熟能详的大作我没有算在其中。

——以后只买正版？！好啊！只希望水商们能多搞点廉价碟子分享。

——漫画只看《猎人》、《JOJO》、《浪客行》，其它无视。

——冯读者希望PS2快过时，这想法实在是恶得很，要知道很多人刚买了PS2，比如木头……要一部能看DVD的高档SONY游戏机降到700块，就近3年内可能性不大，除了二手机器。不过3年后，恐怕市面上能买的PS2也都被改造得七零八落了……

4 便宜我不占

我说风林，你们邮购部的工作人员未免办事太不负责任了吧，寄给我的第17期电软里竟有3张《电击收藏》，1张A盘2张B盘。（因我不是音乐迷所以刚才整理那些CD的时候才发现）你说我该怎么办？（陈超凡）

■这年头，光盘有点泛滥的趋势。陈读者一不小心就碰上了这个"大麻烦"，真是恼人。不过这也说明邮购有时候还是有好处的（笑）。

至于陈读者遇到的麻烦应该怎么解决嘛……上大街去卖总是不好的吧？搞不好被工商战线的朋友逮个正着，不值。要不陈读者把盘赠于友人？

其实木头当初也为光盘堆积而烦恼呢？现在那些废片子能用的都放在大纸箱子里，不能用的早就不知道在哪儿了……听说光盘这东西也会造成环境污染，大概惟一的处理方式就是发挥其最大价值，送别人来处理吧……



机甲之翼2　恶搞拳击2　世嘉俄罗斯　私立正义学园　武装任务　街霸2X　爆裂无敌　僵尸复仇

保安V8　乘风破浪　机密任务　一触即发　街霸方块2X　热力飞车　极速飞魔　斑鸠

木头至宝DC游戏十六款

5 PSP肯定买得起！

这个暑假是我人生中最灰暗的一个。我于公元2003年5月1日购买了GBASP，当时是多么快乐啊！可是玩了不到3天，就被老师没收了，说好暑假还给我。我在期终考试结束后就去找那位老师，而那位老师说游戏机给了另一位老师保管。另一位老师则说：“游戏机我全部扔了”。（我们学校很多学生的GBA被没收）我度过了一个没有游戏的暑假，幸好有《电软》陪伴我，还有《掌机迷》。不过一看到GBA三个字，我就有点心酸，毕竟半年的零花钱啊！

我决定购入PSP，不过价格应该是个天文数字。那个任天堂的中国专用主机也不错，便宜吗？

希望你们回信安慰我，虽是个无理的要求，但希望你们从百忙之中抽空写几个字也好。（江苏 肖浩）

■SCE表示，PSX和PSP的价格都将控制在人们意想不到的价格，虽然现在谈及这些没有多少意义，但SCE并不打算将高端产品卖出高端的价儿，相信到时候我们都能买的起。

请肖读者做好消费正版的准备。

6 灵魂能力值得买！

最近花480元购入《幻侠乔伊》，是不是贵了点？（不过那也无所谓了）我是预定的，好像买这款游戏的玩家不多。这部动作游戏早在《电新》里已介绍过，当时只觉得有些另类，后来又在《电击》中看到了JOE的魄力，一下为之心动，再加上风秃子的担保，还有什么理由错过呢？要知道那光头可是价值连城啊！游戏确实出色，反正这几天满脑子的慢镜头和那些酷毙的动作，READY ACTION…有几个问题想请教风林君，可别笑我哦。1、GBA与GC之间用连接线连好之后，只能用某些游戏的互动，对吗？而不能作为专用手柄吧，好像按键不够。原装连线市价多少？2、有一现象很奇怪：每次玩好JOE之后，按RESET，再OPEN取出游戏碟，然后合上盖子，明明仓中已经无碟，但是在合上盖子后还会发现一秒钟左右刚刚开着时的图像接下去部分（此时电源还没关）。阳光玛莉、赛尔达无以上情况出现，这是为何？我一向以RESET〉OPEN〉取碟〉合盖〉关电源的方式进行，应该没错吧。3、GC版《灵魂能力2》如何？我想入手一盘。（上海 朱永江）

■“JOE”销得还可以，结稿前在日本实际销量已经过了八万本，作为一款原创动作游戏而言，算不过不失吧！据国外最新的CAPCOM专访，制作者对游戏的销量并不是十分满意，目前正在为美版造势，希望能够在美国创造奇迹。同时，就很多人关心的“是否会移植给PS2”的问题不置可否。1、GBA与GC的连线只能对应相应游戏才能发挥作用，而可作为手柄的游戏则有“FFCC”支持，并不能单独作为GC手柄来使用；2、朱读者不必太在意，你的取碟方式非常正确；3、如果朱读者没有XB的话，当然就选择GC版没错了，但三个版本中最强的还是XB版。灵2的光华虽然已经不在，但这并不影响我们享受刀光剑影的乐趣。买吧，不要犹豫了。

7 玩不了游戏我着急

我已经看了两年的电软了，虽不算资历深厚，但对其发展也是比较了解的，对于书里的栏目，有太多都是我喜欢看的，也是值得看的。比如说《闯关族的家》、《龙哥热线》、《游戏新闻眼》等等。特别是在家中，我能找到共鸣。每当这个时候，我都会感到非常的兴奋和激动：终于找到和我有共同点的人了！所谓“酒逢知己千杯少，话不投机半句多”。大概就是这个道理吧。

言归正传，好像有人埋怨杂志没有以前耐看，像攻略什么的往往看一遍也就没兴趣了，其实并不是众小编的攻略水平欠佳，只是那些攻略对你来说没有什么价值罢了，试想一想，若是杂志上介绍的攻略你都有，而且你正苦心于攻略它们，那么当你看到这些攻略时，难道不会高兴而油然而生一种爱不释手之情吗？即使你没有这些游戏，但只要你钟爱游戏，把自己当作是那些游戏的评论人，再去看这些攻略时，你就会觉得：那原来是一门游戏文学啊！

对了，你说你们编辑部已有三人购了PS250000型和FFXI，并且已经可以上网玩了，我对此感到有些疑惑，不是说中国没有开通的PS2网络吗？那怎么样才会上呢？假如我想和住在附近的朋友连网（大家都有PS2），能行吗？那该怎么做呢？需要买什么配件（比如硬盘）？要多少铁啊？（湖北 罗冯政）

■说来也惨，编辑部算上木头三人入手，结果他人都上线取乐，只有木头一人留守……厄运接连而至。先是发现家里的USB MODEN无法游戏，等待换猫，接着是某人席号丢失，游戏停顿将木头手中的“FF11”买下……最后就酿成了如今两难的情形。加上月底一忙，就把事情暂时搁下了，说到这里，这几天就得赶紧去买盘换猫，争取早日加入FF的行列。

想玩网络游戏，要准备PS2（改直读不可）、PSBB套件（包括40G HDD、网卡转接以及“BB领航”光碟）、宽带、信用卡（或webmoney）以及相应游戏软件。推荐大家买50000型套装，硬件都是现成装好的，买回来只要安装软件即可。



8 期待任天堂！

我已经给闯关族的家写过封信了吧？但没有任何回音，不过这次有几个重要的事情要问风林（一定要回答），那就是看了这期《电软》上说任天堂要在中国出专用机，一台能力在N64与NGC之间，还有一台在PS2之上，可不知木木有怎样的想法，我已经买了台NGC，要是这样又再买台，感觉……本想直接买中文的GC游戏玩，请风林解释一下。

《BIO4》真的如你所说明年1月发售？到时候一定别忘了做攻略啊，贵刊做GC攻略真是太少了，我买的另一本杂志像PN03、幻侠JOE等都做了详细操作、攻略甚至研究，为什么《电软》没有行动，风林你可支持GC就帮忙吧，最近将推出的《FF》、《神乐传说》等都是必买的，请一定做攻略，你们越关注GC，当然买的人更多。我这儿有几个朋友一直想买GC，但攻略少，游戏讯息也不多，所以最近还是买了PS2（看了那么多PS2游戏介绍，想不买都难）。你们杂志太过失衡了，希望调节一下。

最后再问一下，那台据说能力在超过PS2一半以上机能的任天堂专用机上使用GC软件，那真是这样，到时出中文GC游戏是否也可以在我这日版GC上使用。就问这么多吧，最后祝杂志越办越好。（上海 强景炜）

■由于目前手头的情报还不是很多，但可以肯定这次任天堂会发售一台“全新”的大陆主机。至于是不是介于GC和64之间，还不清楚。木头更关心的则是到底会有什么软件支持这台主机，显然这才应该是我们关心的。其实性能并不是问题，即便是PS再出了中文游戏，国内玩家照样会捧场，更何况N64的游戏呢？如果说的明一些的话，木头更相信任天堂在大陆发售的第一台主机会是N64的改进型，而那个强于PS2一半机能并可以运行GC软件的不也就是GC吗？读者拿到这期杂志的时候已经是9月中旬了，离这部主机面市的时间越来越近，我们不要过分操心，等主机发售一切即会明了。木头会一个人干掉两部哦！（大笑）

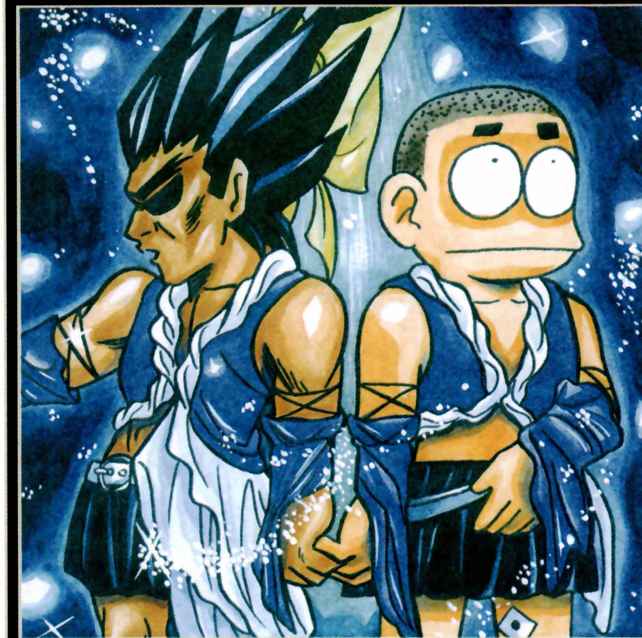
9 养儿子？

我是电软的忠实老读者了，看着家里的一堆游戏书，《电软》总能闪出异样的光芒，使我一下就能找到它。好了，问您几个小问题：

1、因为家境关系使我拥有了XBOX、PS2、GC、GBASP这四台黄金主机，所以保养问题就一直困扰着我。所以我想问一下怎么才能“养”好这些“儿子”呢？2、《我们的太阳》已经上市了，可是本人去买卡的时候，那个BOSS说《我们的太阳》现在已不用感光器了，可以自己调光了。我一看卡，那个多出一头的感光器果然不见了，所以我不敢买。我想问一下没感光器的卡是不是D版呀？3、前几天我去一个相熟的游戏店里买《生或死沙滩排球》时，那BOSS居然对我说什么不适合我玩，什么儿童不宜，可当我一个同班的MM来买时，那BOSS却马上卖给了那个MM。当时我就迷糊了，为什么《DOA》我不能玩呀。是不是因为我才16岁呀！（广西 李敏）

■1、有全部四部主机，羡慕李读者的人排起来估计能绕地球一圈……这么些家伙，养护起来自然要费老劲。游戏机本作为消耗品，即便是摆着永远不动，都有坏掉的可能，因此该玩还是玩吧。只要注意防尘就成（怎么防？这个不用说了吧，如果不行的话，经常清理一下主机也可以），玩完的主机最好收到橱柜里，避免尘封。其实养护主机每个人都有自己的一套办法，但像木头这样甘看主机被尘土吃掉的主儿，想也不多见吧……2、盗版的“我们的太阳”完全无法领略到原作的魅力所在，奉劝真心想要体验游戏乐趣的读者购买原版卡带；3、“DOAX”的游戏取向确实不是非常健康，木头也不推荐给未成年人玩，如果真的想要玩专业的沙滩排球游戏的话，还是选择GC上由AM2完全移植的“VR沙滩排球”好些。

恶搞无度 画师回归



原画／江勇

10 CD听不够！

1、本期《电软》封面太满意，风格酷似《SF3·3》，电软可否考虑再出《街霸画集》？35元以内，或PC用CD画集亦可；2、《恐怖惊魂夜2》小说攻略复出，超喜欢，下期攻略大期待；3、期待中的VCD+CD组合回归，只可惜对足球不感冒，本期CD不喜欢；4、本期电击没我喜欢的内容；5、最终幻想指日可待，老二生化遥遥无期，但无论怎样，最后出的生化势必要强于FF，否则怎对得起我等生化饭；6、本期闯家读者刘文杰的观点本人极不赞同，听《王国之心》的OST能热泪盈眶？《MGS》的OST是公认的好听，《王国之心》之流岂能相提并论，再说《街霸》OST，风林你记性好的话应该有点印象——此CD刚送时我即写信将汝臭骂，可近半月来我听的就是这张OST，原本听来毫无味道，无甚激情的曲子现在听来实在不同凡响。这些再混音的曲子也只有《街霸》的名字才配得上，可谓精彩之极。这些曲子需要用心去听，用心啊！这与《王国之心》看了画面才觉得感动，好听的曲子是大不相同的，知道牛吃草有什么习惯吗？反正，听《街霸》的这张OST亦需如法炮制，不客气地说，《寂静岭2》的OST都没法比。说到这里，还想再求你们一次，送张《街霸3RD》的OST吧。DC版的，我估计一张CD装不下，记忆中每个场地的BGM都有除原版外的两种混音版，那就送两张吧，电击一张电新一张，求你们了；7、日本鬼怪怎么不登了？我可是超喜欢的。百鬼夜行啊！8、《SNK VS VAPCOM·混乱》的九名隐藏角色的调用方法都公布了。你们却连出招表都没登，电软真的硬不起来了？（辽宁 郑龙）

■感觉最近日本没什么好音乐出，要不就是一张碟子也就几首好听，很清楚自己的要求很高，不过大不了自己做个拼盘好了。送CD就更是头疼了，送什么好每次都要费编辑好一阵子时间，没名气的游戏大概送了跟没送差不多，名气大的游戏音乐估计很多人都听过了……真是费劲。毕竟每期送的音乐不可能对每个人的胃口，希望大家体谅吧。

顺便说点题外话吧。

这些日子收到了三五封读者来信对木头将闯家改成“图片”版非常不满，虽然木头不是为了图省事，但那样做的确很好看嘛～～哈哈，这期为了给大家留下个“木头工作很努力”的印象，拼了自己老命……这下该满意了吧！







在10X期上就有人提议让编辑们在“电击”上露脸，现在只有星川明人君露了几回，我十分佩服明人君，什么时候是风林你呀？（江苏 程嘉玺）

■星川属于那种喜欢满大街乱目相看的主儿（爆笑）。木头个人看还是算了吧！听说北京有家店头都用上了秃子形象，先声明这可不是木头开的，玩家切勿上当……

大墙画廊

本期画不多，不是稿子少，木头挑来捡去，最好的就不剩几张了……贵精不贵多，还是很重要的，与其登得多，倒不如把版面留给那些精美的好稿子来充版面。

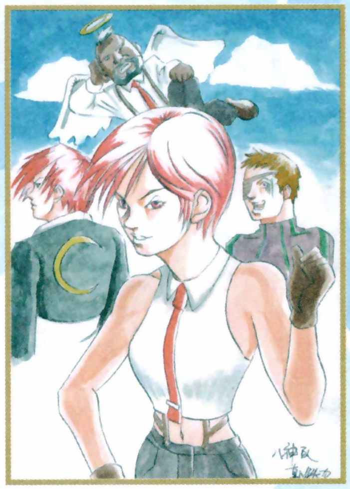
电软画中画编辑/风林 本期 vol.87





【不明】 湖北 帅婧

作者没写名字，木头也猜不出。不过蓝发男的姿势着实别扭，估计5分钟就要腰酸了……



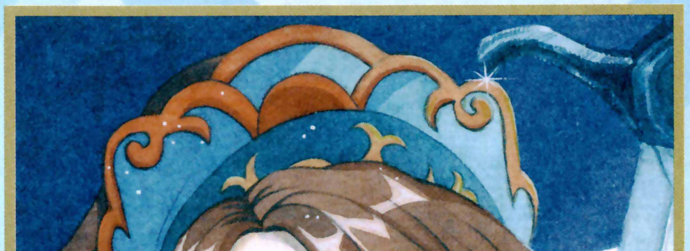
【八神队】 河北 韩铁力

如今国内的KOF势力应减弱很多了吧，在木头眼里，从96到最新版，除了2001外，就没什么区别嘛……



【飞龙OTRA】 上海 克舟半人马

木头对画技懂得不多，有时候要评价画稿真是显得外行了许多。不过这幅画的水准就不需要我来多说了，比较感慨的是虽然游戏销量只有2万本，但却依旧赢得了广大玩家的心，这才是SEGA的游戏！



【香华】 广西 官忠宁

香华是许多刀魂玩家喜爱使用的角色，可木头偏偏对女性兴趣不大。感觉这类角色动作比较花哨但不够力度，虽然有些实用性很强。



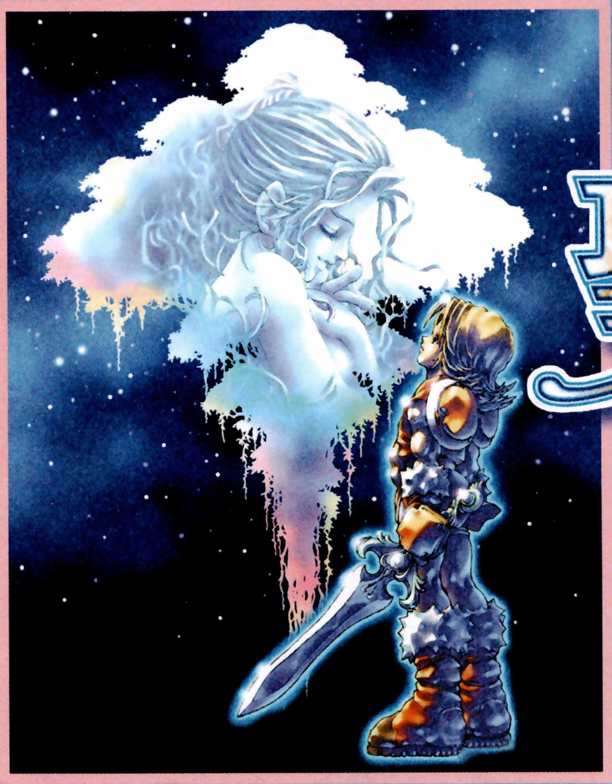
【PIKMIN2】 福建 刘晨光

听说推迟发售了，默哀中……



【忍】 云南 曾好阳

那个围巾……怎么翘起的？



新約 聖剣伝説®

■文/第120号怪物・明人

这个世界所有万物的根源。
很久以前，在没有任何东西的世界上，玛娜的女神降临了。
女神，左手持有照亮黑暗的希望之光，右手拿着斩断邪恶的圣剑。
召唤“神兽”和“精灵”，一起创造出世界后为了和平将圣剑投了出去。
正在这时，剑却生锈了。于是，女神为了守护这个世界，变成了世界树。
那个地方，现在成为了圣域，并谣传受到不可思议的力量的保护。
永远的时光流逝而去的今天，
为了寻找“玛娜”一个新的命运的故事开始了。

GBA	厂商：SQUARE·ENIX	发售日：2003.8.29	
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

12年后再度复苏的感动！

トップル周边

男主角流程

与牢房内所有人反复交谈后外出到斗技场与ジャッカル战斗。剧情后见到了女主角并且暂时加入。

用剑砍开草丛寻找书本。

抵达[トップル村]后进入右侧的房子中引发剧情，之后获得[魔法のローブ]。与村子另一口旁民房中的村民交谈。

准备离开时ニキータ出现并用10金钱在他那里购买“ポポイの落书き帐”。

出村前往[泷の小屋]，在屋内发生剧情后女主角正式加入并习得跳跃。

女主角流程

可以自由行动后前往[トップル村]，准备离开时ニキータ出现，从他那里用10金钱购买“ポポイの落书き帐”。

与村另一口旁的民房中一男童交谈，接受寻找他丢在南方森林中的书的请求。在南方的森林中会再次遇到ジュリアス。怪物出现后与登场的男主角一同战斗，胜利后男主角加入。

一同在草丛中找到少年丢失的书后返回[トップル村]并交予男童，同时[魔法のローブ]入手。

与村民交谈得到男主角的情报后返回[泷の小屋]，男主角正式加入并习得跳跃。

入手道具

●[トップル周边]：まんまるドロップ×2、天使の圣杯

●[トップル村]：まんまるドロップ(宿屋二阶段)、ポポイの落书き帐、魔法のローブ





BOOS战：

[ジャッカル]——这是男主角路线中遭遇的第一个BOSS，当它的行动停滞的时候就是要使用前冲型的必杀技，多绕到它的背后攻击就可以轻松取胜。

バットムの洞窟

跳上[洞窟への道]区域中上方的断崖，进入[バットムの洞窟]，在洞口从ニキータ那里得到メタルボール的情报。

将洞窟中一个大空洞中的ポロン全部消灭后取得武器[ボウ]。将之后遇到的阻挡通路的铁球用弓击毁。

在[ビンケットの馆]南侧有银之女神像的区域再次遇到ニキータ并且从他那里购买“サボテンのもと”，在本区域内的花盆中种植“サボテンのもと”就会出现サボテンハウス，在里面可以利用サボテン君的日记、武器炼化或者果实种植。

入手道具

●まんまるドロップ、天使の圣杯、弓

ビンケットの馆

[ビンケットの馆]只有在夜晚才会打开大门。情节后到另外的房间中与イザベラ交谈可以得到[沼の洞窟]的情报，之后返回房间休息。

进入[ビンケットの馆・地下1阶]，用弓将有棺材房间中的铁球击坏救出炎之精灵サラマンダー，今后就可以使用炎系魔法了。如果选择的是男主角的话会习得[休息]。



用炎系魔法消灭物理攻击无效的敌人后进入满是材的房间中与[黑の执事]战斗，如果选择的是女主角则要与[白の执事]战斗。将他击倒后继续前进。

在尽头与[ヴァンパイア]战斗胜利后离开[ピンケットの馆]，前往[沼の洞窟]。

入手道具

●魔法のクルミ、光のコイン、天使の圣杯

■BOOS战：

[黑の执事]——多利用连续技进行攻击，使其不断处于受创硬直中，尽量不要给它反击的机会。

[白の执事]——用棺材做掩护连续使用炎系魔法，MP用尽后就利用[休息]来回复。

[ヴァンパイア]——多运用魔法进行攻击，他的变身攻击会造成很大的伤害，小心女主角HP。

沼の洞窟

通过[ぱっくんの巣]进入[沼の洞窟]，用炎系魔法将入口处的魔封石破坏。

在洞窟中央部分的巨大沼泽中用剑破坏挡路的金属球。调查右下方被岩石挡住的入口，落入下层后将ダックソルジャ-全部消灭后得到武器[フレイル]，装备上之后就可以通过沼泽了。

在[沼の洞窟]深处找到了[月の镜]后与ヒドラ战斗，将其消灭后救出了水之精灵・ウンディネ。

离开[沼の洞窟]前往[ぱっくんの巣]右上角有女神像的区域，关西腔的ウンディーネ成为伙伴，水系魔法可以使用。

返回[ビンケットの馆]去给イザベラ看“月の镜”。

入手道具

●[ぱっくんの]：天使の圣杯

●[沼の洞窟]：天使の圣杯×3、まんまるドロップ、かしの木、ちいさな种、ほそながい种、ひしゃげ



た种、だえんの种、フレイル、月の镜

■BOOS战：

[ヒドラ]——只有攻击它的头部才能给它伤害，男主角的话使用弓攻击，女主角的话就用炎系魔法攻击。青色的头被击倒后会无限复活，先从紫色的脑袋下手吧。

ウェンデル

通过[ビンケットの馆]南侧的桥向[ウェンデル]前进。入口一带的魔封石用水系魔法破坏。通过ウェンデル海岸，过桥后会遇到ニキータ，可以补充道具。

抵达[ウェンデル]在喷水池旁遇到吟游诗人レスタ　。之后到旅店找刚刚出现的白发男子デビアス。

喷水池左上方的建筑物是ドワーフの工房。如果选择的是女主角的话，在这里会遇到ワッツ并且得到[くさりがま]。在这里强化武器、防具后还可以在サボテンハウス的工房中炼化、制造装备。

在大圣堂遇到ボガード、シーバと。

入手道具

● [ウェンデルへの通路]：兽の骨头、カエルグミ、メノス铜

[禁断の废坑]~[西の湖]

男主角流程

女主角被飞空艇带走后一直追击，在大圣堂中与シーバ交谈就可以得到光之精灵・ウィスプ。

通过[マイコニドの森]进入东侧的[ドワーフの洞窟]并且从カシラ那里得到[禁断の废坑]的情报。



进入[禁断の废坑]后ワッツ加入。乘坐トロッコ攻击沿途的开关来更改它的移动路线。

将途中的インセクタ　全灭后取得[くさりがま]。

在深处与アンクヘッグ战斗后取得ミスリル。

通过[ガイアの洞窟]。调查途中从地面出现的三角，救出土之精灵・ノム。

[ガイアの洞窟]通过后シーバ加入。

将湖周边的グランス兵与ワーウルフ全灭后得到[ナックル]。之后前往飞空艇。

入手道具

●[マイコニドの森]：大きな种、ちいさな种、天使の圣杯×2、メノス铜、カエルグミ、だえんの种、ひらたい种、ぱっくんチョコ

●[禁断の废坑]：まんまるドロップ、メノス铜、ぱっくんチョコ

●[ガイアへの道]：天使の圣杯、まるい种

●[ガイアの洞窟]：ひしゃげた种、大理石×2、おおきな种、兽の革、フォルセナ铁、天使の圣杯、ちいさな种

●[湖への道]：とげとげの种

■BOOS战：

[アンクヘッグ]——它的全身都可以形成攻击判定，建议多运用必杀技进行攻击。

飞空艇

女主角路线

シャドウナイト离开后调查并阅读桌子上绿色的书，与マリー交谈再次调查绿色的书本。之后去调查有蛇雕刻的大衣柜就会发现秘道，情节后ボガド加入。情节后将[飞空艇・1阶]一房间中敌人全部消灭得到武器[ナックル]。

从[飞空艇・2阶]左上角楼梯进入[飞空艇・1层]，将那里的敌人全部消灭后取得“动力室のカギ”。

从[飞空艇・2阶]中间的楼梯进入[飞空艇・1层]，到达动力炉后与BOSS战斗，之后就可以救出土之精灵・ノーム。

入手道具

●[飞空艇]：とげとげの种、まるい种、カエルグミ、魔法のクルミ×2、天使の圣杯、ぱっくんチョコ、かしの木、まんまるドロップ、ナックル、动力室のカギ。

■BOOS战：

[ガーディアン]——这个BOSS的攻击力很高，需要注意，尽量避免近身战，多运用炎系的魔法攻击。

[メノス村]~[ジャド]

通过メノス周边后到达[メノスの村]。与パートナ再会后追寻着アマンダ向[ジャドの街]前进。

穿过[サボテン砂漠]向南抵达[ジャドの街]。在城右下听取老人关于[古文书の谜]的叙述。

进入城西侧的[デビアスの馆]，在[デビアスの馆・1阶]与ゼノア交谈，离开后会再次发生剧情。

跟随着变成鸟的レスター从南侧出口离开城镇，向南方进入[ジャド砂漠]。

在南部有两棵平行生长的树的地方围着树跑一个“∞”形，从左侧树的上方向右侧树的下方跑去，





再从右侧树上方（从树的外侧绕到上方）向左侧树的下方跑，最后绕回起点（从树的外侧绕回），这样流沙瀑布就会停止并且找到进入[砂の迷宫]的入口。一次不行的话就多试几次。

入手道具

●[メノス周边]：バオバブの木、ひらたい种、フォルセナ铁

●[メノス村]：ひしゃげた种

●[サボテン砂漠]：魔法のクルミ、カエルグミ、ぱっくんチョコ×2、ひらたい种

●[デビアスの馆]：まんまるドロップ、ひしゃげた种、象牙、ルナ

の像、月のコイン
●[ジャド砂漠]：ぱっくんチョコ

砂の迷宫

进入[砂の迷宫]在外部跳下断层沿着流沙瀑布前进并进入旋涡，将洞窟内的两个开关踩下后，打开出口外出再次沿着流沙瀑布前进，进入旋涡左侧新打开的洞口。

用土系破坏魔封石，踩下右下角的开关打开下部中间的出口。

将之后洞窟内的敌人全部消灭后取得武器[アックス]，进入内部将开关踩下，返回上一个场景中会发现先前的很多岩壁都打开了，将之



后的洞窟中的敌人全部消灭后救出了风之精灵・ジン。踩下里面区域的开关后外出。利用风系魔法破坏魔封石进入洞窟内部，出去后一直前进，进入尽头的洞窟踩下开关后返回满是流沙的区域，进入上方的[祭坛]并在内部发生剧情。如果选择的是男主角的话，在这里要与メデューサ战斗。

入手道具

●サルタン绢布、バオバブの木×2、火のコイン、象牙、赤月のつのぶえ、兽の骨、天使の圣杯、グランス钢铁、だえんの种、ちいさな种、ぱっくんチョコ、大理石、アックス

■BOOS战：

[メデューサ]——相当好对付的一个BOSS，很轻易就可以收拾掉。

デビアスの馆

[时の祭坛]剧情后返回デビアスの馆，レスター加入。与ゼノア交谈后进入一旁的房间。很多大的没有空洞的齿轮可以跳越到上面前进，遇到无法打开的门的时候敲响挂钟，敲钟的时候要确认声响，敲出最清脆声音并且有一连串机关发动声音的时候就是将门打开了，利用风系魔法将魔封石破坏。



下个场景中将四个钟全部敲响，要全部敲出最清脆的声音就可以将门打开了。

在尽头的房间发生剧情，之后要与デビアス战斗。情节后取得月之精灵・ルナ。

入手道具

●ほそながい种、天使の圣杯、魔法のクルミ、カエルグミ、ぱっくんチョコ、风のコイン、グランス钢铁、まんまるドロップ、暗のコイン

■BOOS战：

[デビアス]——土系魔法对本区



域的BOSS有特效，连续攻击后很轻易的将它击倒。

[毒の雾の谷]~[泷の洞窟]

通过[ジャド砂漠]向东北方向的[毒の雾の谷]前进并进入[泷の洞窟]。窟中堵住入口的蔓藤可以用斧劈开。

利用月之魔法破坏黄色的魔封石，取得里面的贵重材料[コクタン]。

在洞窟的最深处与"ボイヌイスパイン"战斗，将其打倒后救出了木之精灵・ドリアード。

调查距离BOSS战最近的那个堵住入口的蔓藤后发生剧情，ドリアード正式成为同伴。

入手道具

●[毒の雾の谷]：天使の圣杯、まんまるドロップ、ひいらぎの木、ほそながい种、ぱっくんチョコ

●[泷の洞窟]：ひらたい种、グランス钢铁、ひしゃげた种、コクタン、ジャドヘンプ

■BOOS战：

【ボイヌイスパイン】——炎系魔法对这个BOSS有特效。将初期形态击倒后它会逃回本体之内，要趁他下部的球露出时攻击。将球击毁后就要对付上面的花了，可以装备弓向上射或者直接向上使用魔法。需要注意的是花的攻击有中毒的负面属性，小心被击中。

奇岩山

进入[奇岩山]后将洞口旁的两个石像打成笑的表情就可以打开通路。

将之后的三个石像都打成普通的表情出现继续深入的道路，利用木系魔法破坏绿色的魔封石后进入。要理会之后遇到的会变脸的石像，在山顶将敌人全部消灭就可以得到[モーニングスター]，进入打开的道路将里面的岩石打成愤怒的表情。

返回刚刚没有理会的石像区域进入右侧的洞窟，将四个石像全部打成悲伤的表情就会出现新的洞口，通过之后就会到达[グランス城]的入口。

入手道具

●カエルグミ×2、大理石、ジンの像、魔法のクルミ、天使の圣杯、おおきな种子、ノームの像、兽の骨

グランス城

男主角流程

在右侧地下牢中再次与ウィリー相会。将左侧地下牢出现的怪物全部消灭后得到[金色のカギ]。

返回中央大厅使用[金色のカギ]通过正面的大门。

将之后的グランス兵全部击倒后得到[ランス]。



在途中与女主角合流。调查左上方书柜解开开关，阶梯上的门可以通过。继续前进，在屋顶与ガルダ战斗。胜利后继续前进要与シャドウナイト战斗。

女主角流程

(见男主角流程)

入手道具

●魔法のクルミ×3、ぱっくんチョコ×2、天使の圣杯、兽の骨、グランス钢铁×2、まんまるドロップ、ほそながい种、ワニ革、カエルグミ、まるい种、金色のカギ、银色のカギ

■BOOS战：

[ガルーダ]——木系魔法对其有特效，当其接近时要用追尾型的魔法进行连续攻击，如果选择的是男主角的话利用弓来攻击会有很好的效果。

[シャドウナイト]——土系魔法对其有特效，建议不要接近他，在远距离使用魔法进行攻击，另外也要注意及时回复HP。

[イシュの町]~[ロリマー]

女主角路线

醒来后与周围人对话两次，再次与シーバ对话后发展剧情。

离开[イシュの町]向南前往[大炮屋]，利用大炮将自己送到[ロリマー城]一带去。

到达后向北前进通过[雪原]抵达[ロリマー城]。情节后取得[ロリマー城のカギ]，从左侧的房间穿过[ロリマー城]，从城北进入[カーラ山脉]，挡住道路的冰可以用武器破坏。

在最内部与マリリス战斗。将其打倒后解开了ロリマー的诅咒，利用[大炮屋]离开。

入手道具

●[ガラスの砂漠]：だえんの种、ほそながい种、カエルグミ、魔法のクルミ、ぱっくんチョコ

●[雪原]：ウンディ　ネの像、まんまるドロップ、ひらたい种、ジャドヘンプ

●[ロリマー]：ロリマー城のカギ

●[ロリマー]：カエルグミ、水のコイン、大理石、おおきな种、ぱっくんチョコ、トネリコの木×2、ちいさな种、ロリマー圣铁

■BOOS战：

[マリリス]——炎系魔法对其有特效，多使用追尾攻击的魔法就会简单胜利。

[浮游岩の荒野]~[地下大河]

通过[大炮屋]前往[浮游岩]，通过[浮游岩の荒野]进入[地下大河]。[浮游岩の荒野]上那些漂浮的岩石碰到也会损HP，尽量避开吧。



在洞窟中的墙壁上有几个像三角形的岩石，调查之后将里面的水放掉。

将水全部放掉后从洞窟右上方继续深入。

调查尽头的金色女神像一旁的机器人就会与BOSS战斗，记得调查之前先存个记录。

入手道具

●[浮－岩の荒野]：天使の圣杯、ディオンヌの木、风の辉石、魔法のクルミ、ぱっくんチョコ

●[地下大河]：ぱっくんチョコ×3、兽の革、魔法のクルミ、天使の圣杯×2、ワニ革、鱼のウロコ、ロリマー圣铁、水のコイン、まるい种

BOOS战：

[クラーケン]——本次的BOSS可以用炎系魔法来对付，相对来说还算简单，只要灵活些就可以了。

海底火山

用月之魔法破坏黄色的魔封石。这里的墙壁上有很多三角形的岩石，上面还有些许蓝色，这样的墙壁是可以打破的。

打破左上方区域的岩石进入后调查机器人与イフリート战斗。

入手道具

●ぱっくんチョコ、天使の圣杯、火の辉石、火のコイン、とげとげの种、ジャドヘンプ、マイア铅、化石

BOOS战：

[イフリート]——水系魔法对它有特效。趁它行动停滞的时候给予它连续的魔法攻击就可以轻易取胜。

封印の洞窟

イ与男主角交谈后出发前往[カラスの砂漠]。

[カラスの砂漠]通过悬崖的透明道路只有在晚上才能看到。

通过这些道路一直向北前进到达[遗迹の通路]，调查大门后发生剧情。

之后从[イシュの町]南方的[大炮屋]前往[封印の洞窟]并将洞窟内的五个封印开关全部打开。

进入洞窟入口右侧通路并调查尽头的石碑，之后要与リッチ战斗。战斗胜利后取得暗之精灵·シェイド。

BOOS战：

[ガラスの砂漠]——トネリコの木、ひしゃげた种、天使の圣杯、大理石、まんまるドロップ、黑曜石、シェイドの像、魔法のクルミ、カエルグミ、ぱっくんチョコ

[遗迹の通路]——ぱっくんチョコ、魔法のクルミ

[封印の洞窟]——ぱっくんチョコ、月のコイン、天使の圣杯、シェイドの像、黑曜石、おおきな种、ペダン石、ひらたい种、黑い骨、アルテナ合金×2

BOOS战：

[リッチ]——光系魔法对这个BOSS有特效。由于这个BOSS的魔法防御比较高，选择女主角的话要做好持久战的准备。

遗迹の通路

返回[遗迹の通路]，调查大门开启进入遗迹的入口。里面有很多魔封石，可以通过上面的颜色来判断使用何种魔法将之破坏。



找到一个有两个开关的房间，打开有陆之画的开关。

返回后前一个区域中发现了向下层的楼梯。进入后将有空之画的开关打开。从上方返回上一个场景并进入出现的楼梯。

从[遗迹の通路·3阶]的传送装置进入[ダイムの塔]内部。

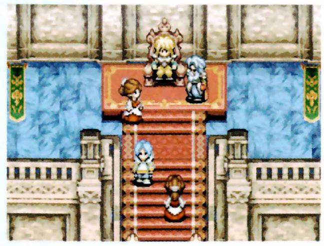
入手道具

●ほそながい种、まんまるドロップ、カエルグミ、ディオンヌの木、マイア铅、魔法のクルミ、まるい种、ぱっくんチョコ

ダイムの塔

进入[ダイムの塔]男主角离队。调查[ダイムの塔·地下1阶]地面上的半圆球，在下部的房间中遇到机兵マミーシーカー并加入队伍。

调查[ダイムの塔·2阶]的石碑，将半圆球完全打亮后从左侧出现的入口蹬上[ダイムの塔·3阶]。



调查[ダイムの塔·3阶]的石碑，将三个半圆球完全打亮后从中间出现的入口继续前进。

在[ダイムの塔·6阶]用“球”击毁左侧的铁球，用“弓”击毁右侧的铁球出现新的通路。

[ダイムの塔·7阶]将地面上的开关打亮后在中央上方出现通路。

[ダイムの塔·8阶]将3个半圆球全部打亮之后踩动右下角颜色不同的地板。

[ダイムの塔·9阶]踩动两块颜色不同的地板使两个半圆球亮起。

[ダイムの塔·10阶]中顺序将最右侧、最左侧、中间的三个半圆球打亮。

[ダイムの塔·11阶]将敌人全部消灭，进入中间出现的楼梯。

[ダイムの塔·12阶]将最左侧和最右侧的两块地板颜色的花纹地板踩亮。

与ゴーレム的战斗胜利后蹬上新的通路发生剧情。

入手道具

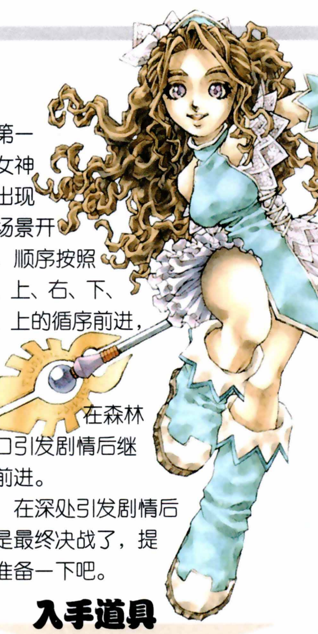
●ぱっくんチョコ×3、カエルグミ×2、魔法のクルミ×2、グランス钢铁、メノス铜×2、おおきな种、まんまるドロップ、フォルセナ铁、サルタン绢布、天使の圣杯×2、大理石、アルテナ合金

BOOS战：

[ゴーレム]——月之魔法对其有特效。在其身体发光的时候利用追尾的魔法攻击他。

マナの圣域

在圣域内有“A—A”型的迷宫，从第一个女神像出现的场景开始，顺序按照上、上、右、下、右、上的循序前进，在森林出口引发剧情后继续前进。



在深处引发剧情后就是最终决战了，提前准备一下吧。

入手道具

●[マナの圣域]：カエルグミ×2、ドリア ドの像、ぱっくんチョコ×2、とげとげの种、ちいさな种、だえんの种、光のコイン、ウィスプの像、ほそながい种、トネリコの木、魔法のクルミ、大理石、ひしゃげた种、天使の圣杯

●[マナの神殿]：ぱっくんチョコ、魔法のクルミ、ちいさな种、天使の圣杯、ウィスプの像、ドリアードの像、はちみつドリンク

BOOS战：

[ヒュージドラゴン]——对付龙的时候要顺着树干上到上部才能攻击到它。受到的伤害要及时回复，它的停止属性的攻击也要多加小心。

[ジュリアス]——第一形态的ジュリアス比较好对付，当他受到一定程度的伤害的时候就会变身为ジュリアス2。这是他会用分身攻击进行移动，这个时候攻击是无效的，当其回复为一人的时候再集中攻击，。

[ジュリアスIII]——没什么可说的了，用最强攻击拼上老命吧。





A 称号一览

名称	职业	取得条件	效 果
ファイター	战士	战士LV5	ソード(ロッド)攻击+5
ナイト	战士	战士LV10+贤者LV5	ソード(ロッド)攻击+10、ヒールライト+10
ウォーロード(ウォーメイデン)	战士	战士LV20+贤者LV15	ソード(ロッド)攻击+20、ヒールライト+40
パラディン	战士	战士LV15+魔法使いLV10+贤者LV10	ソード(ロッド) 攻击+20、ヒールライト+20、光魔法攻击+10
グラディエーター(グラディアトリックス)	战士	战士LV10+ランダムLV5	ソード攻击+15
デュエリスト	战士	战士LV25+ランダムLV10	ソード攻击+30、暗魔法攻击+10
ウエポンマスター	战士	战士LV20+魔法使いLV5+ランダムLV10	ソード攻击+25、火水风土魔法攻击+15
グラップラー	モンク	モンクLV5	ナックル攻击+5
モンク	モンク	モンクLV10+贤者LV5	ナックル攻击+10、ヒールライト+10
ウォーリアモンク	モンク	モンクLV20+贤者LV15	ナックル攻击+20、ヒールライト+40
ゴッドハンド	モンク	モンクLV15+魔法使いLV10+贤者LV10	ナックル攻击+20、ヒールライト+20、光魔法攻击+10
バシュカー	モンク	モンクLV10+ランダムLV5	ナックル攻击+15
デスハンド	モンク	モンクLV25+ランダムLV10	ナックル攻击+40
デルヴィッシュ	モンク	モンクLV20+魔法使いLV5+ランダムLV10	ナックル攻击+30、月魔法攻击+10
マジシャン	魔法使い	魔法使いLV5	火水风土魔法攻击＋5
ソーサラー(ソーサレス)	魔法使い	魔法使いLV10+贤者LV5	火水风土魔法攻击＋10、光魔法攻击+5
アークメイジ	魔法使い	魔法使いLV20+贤者LV15	火水风土魔法攻击＋10、光魔法攻击+10、火水风土魔法防御＋20、风精灵全体攻击
グランディヴァイナ	魔法使い	战士LV1+モンクLV1+魔法使いLV20+贤者LV10+シーフLV3	火水风土魔法攻击+15、光魔法攻击+10、火水风土魔法防御+15、水精灵全体攻击
デルファー	魔法使い	魔法使いLV10+ランダムLV5	火水风土魔法攻击+10、暗魔法攻击+5
メイガス	魔法使い	魔法使いLV25+ランダムLV10	火水风土魔法攻击+30、暗魔法攻击+10、火精灵全体攻击
ルーンマスター	魔法使い	战士LV1+モンクLV1+魔法使いLV20+シーフLV3+ランダムLV10	火水风土魔法攻击+20、暗魔法攻击+10、火水风土魔法防御+10、土精灵全体攻击
クレリック	贤者	贤者LV5	ヒールライト+10
プリースト(プリーステス)	贤者	魔法使いLV5+贤者LV10	月火水木风土魔法防御+5、ヒールライト+20
ビショップ	贤者	魔法使いLV10+贤者LV25	光月火水木风土魔法防御+10、ヒールライト+20、光魔法攻击+20、光精灵全体攻击
セージ	贤者	魔法使いLV10+贤者LV20+シーフLV10	光月火水木风土魔法防御+10、ヒールライト+40、木魔法攻击+10、木精灵全体攻击
エンチャンター(エンチャントレス)	贤者	贤者LV10+ランダムLV5	月火水木风土魔法防御+10、ヒールライト+10
ダークシャーマン(ダークシャーマネス)	贤者	魔法使いLV10+贤者LV15+ランダムLV10	暗月火水风土魔法防御+10、ヒールライト+10、暗魔法攻击+25、暗精灵全体攻击
ネクロマンサー	贤者	魔法使いLV5+贤者LV15+シーフLV5+ランダムLV10	暗月火水木风土魔法防御+20、ヒールライト+10、月魔法攻击+15、月精灵全体攻击
シーフ	シーフ	シーフLV5	物理命中+5、クリティカル+5
レンジャー	シーフ	贤者LV5+シーフLV10	物理命中+10、クリティカル+10、ボウ攻击+5
ローグ	シーフ	贤者LV15+シ　フLV20	物理命中+20、クリティカル+15、ボウ攻击+10、フレイル攻击+10
ワンダラー	シーフ	魔法使いLV10+贤者LV10+シーフLV20	物理命中+10、クリティカル+15、ボウ攻击+20、月木魔法攻击+10
ニンジャ	シーフ	シーフLV10+ランダムLV5	物理命中+5、クリティカル+10、物理回避+10
ナイトブレード	シーフ	シーフLV25+ランダムLV10	物理命中+10、クリティカル+20、物理回避+10、くさりがま攻击+20
ニンジャマスター	シーフ	魔法使いLV5+シ　フLV20+ランダムLV10	物理命中+10、クリティカル+20、物理回避+20、火水风土魔法攻击+10
バーバリアン（アマゾネス）	ランサー	战士LV2+モンク+LV2+シ　フLV１	ランス攻击＋5、
イーシャー(ワルキューレ)	ランサー	战士LV4+モンクLV4+魔法LV2+贤者LV2+シーフLV3	ランス攻击＋10、火水风土魔法防御＋5
スターランサー	ランサー	战士LV10+モンクLV8+魔法使いLV5+贤者LV7+シーフLV5	ランス攻击+25、火水风土魔法防御+15
ルーンナイト(ルーンメイデン)	ランサー	战士LV10+モンクLV9+魔法使いLV4+贤者LV4+シーフLV2	+ランダムLV5、ランス攻击＋15
オーディン(ヴァナディース)	ランサー	战士LV8+モンクLV8+魔法LV7+贤者LV7+シーフLV7+ランダムLV7	ランス攻击力＋２０、火水风土魔法防御+10、光魔法攻击+10
ドラゴンマスター	ランサー	战士LV8+モンクLV8+魔法使いLV5+シーフLV4+ランダムLV10	ランス攻击力+25、火水风土魔法攻击+10
フェンリルナイト	ランサー	战士LV10+モンクLV10+シーフLV5+ランダムLV10	ランス攻击力+30、暗魔法攻击+10



说起本作中值得研究的部分还真是很多呢，武器、防具的炼化、制造；支线任务的解决方法；隐藏道具的入手方法；再加上１２０张怪物图鉴（含恶搞）……但是看一下版面，只有可怜的十页。–_–

为了能够让诸位在正常攻略的同时进行其他隐藏要素的研究，本次除两位主角的分支流程部分外所增补的研究部分都是相对重要的部分，至于其他的部分嘛，今后有机会再在研究所中补遗好了，当然，是要有机会的话。

另：在［魔法详细资料一览］中最后的七贤者是属于无属性的召唤魔法类，需要与其他玩家联机进行“数据传输”之后才能够使用，但是还是像攻略《我们的太阳》的时候一样……没找到能联机的对象，希望能够找到一个能与明人度过一生的……不是！联机的玩家！（MM优先）

【全部120种?怪物图鉴】














B 武器煅冶及资料

名称	种类	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成费
ブロンズソード	剑	なし	なし	2	2	2	0	15	メノス铜	50
ボーンソード	剑	なし	木	1	1	1	1	30	兽の骨	50
アイアンソード	剑	なし	なし	6	6	6	0	15	フォルセナ铁	100
リザードソード	剑	なし	月	12	0	0	8	20	トカゲのウロコ	200
スチールソード	剑	なし	なし	17	17	17	0	15	グランス钢铁	300
オブシダンソード	剑	なし	土	20	0	0	10	20	黑曜石	400
ロリマーソード	剑	なし	なし	25	25	25	0	15	ロリマー圣铁	600
アルテナソード	剑	なし	なし	35	35	35	0	15	アルテナ合金	900
マイアソード	剑	なし	なし	50	0	0	0	15	マイア铅	1000
フォシルソード	剑	石化	土	45	0	0	20	20	化石	1500
ミスリルソード	剑	沉默	ALL	40	40	40	40	30	ミスリル银	2000
ハルコンソード	剑	魅了	なし	50	50	50	0	40	オリハルコン	5000
ハレーソード	剑	黑暗	暗	75	75	75	45	20	ハレー陨石	8000
クリスタルソード	剑	なし	ALL	70	70	70	50	30	クリスタル	10000
オークロッド	杖	なし	なし	2	0	0	0	10	かしの木	50
ハリィロッド	杖	なし	水	5	0	0	10	10	ひいらぎの木	100
バオバブロッド	杖	なし	土	8	0	0	20	10	バオバブの木	300
ボーンロッド	杖	なし	木	1	0	0	3	20	兽の骨	50
マーブルロッド	杖	なし	风	5	0	0	15	15	大理石	200
アイボリーロッド	杖	なし	火	10	0	0	25	15	象牙	400
エボニーロッド	杖	なし	火	13	0	0	30	10	コクタン	600
ペダンロッド	杖	なし	月	15	0	0	35	15	ペダン石	700
アシュロッド	杖	なし	风	18	0	0	40	10	トネリコの木	900
ディオンヌロッド	杖	なし	木	23	0	0	45	10	ディオンヌの木	1000
ダークロッド	杖	なし	月	25	0	0	50	15	黑い骨	1500
ミスルトウロッド	杖	睡眠	木	28	0	0	60	20	やどり木	2000
クリスタルロッド	杖	なし	ALL	35	35	35	70	30	クリスタル	10000
オークボウ	弓	なし	なし	1	0	5	0	15	かしの木	50
ハリィボウ	弓	なし	水	3	0	10	10	15	ひいらぎの木	100
バオバブボウ	弓	なし	土	12	0	20	20	15	バオバブの木	300
アイボリーボウ	弓	なし	火	6	0	15	8	15	象牙	200
マーブルボウ	弓	なし	风	1	1	1	1	25	大理石	50
オブシダンボウ	弓	なし	土	18	0	25	15	20	黑曜石	400
ロリマーボウ	弓	なし	なし	25	0	40	0	15	ロリマー圣铁	600
ダークボウ	弓	能力低下	月	28	0	35	20	15	黑い骨	700
アルテナボウ	弓	なし	なし	35	0	45	0	15	アルテナ合金	900
ディオンヌボウ	弓	なし	木	38	0	55	20	15	ディオンヌの木	1000
ミスルトウボウ	弓	眠り	木	40	0	60	25	20	やどり木	1500
ペダンボウ	弓	なし	月	45	0	50	20	20	ペダン石	2000
フォシルボウ	弓	なし	暗	45	25	70	40	25	化石树	5000
アンクボウ	弓	黑暗	暗	60	60	80	40	20	アンク陨石	8000
クリスタルボウ	弓	なし	ALL	55	55	90	45	30	クリスタル	10000
ブロンズフレイル	フレイル	なし	なし	3	0	1	0	10	メノス铜	50
スケイルフレイル	フレイル	雪ダルマ	水	1	1	1	1	25	鱼のウロコ	50
アイアンフレイル	フレイル	なし	なし	7	0	3	0	10	フォルセナ	100
リザードフレイル	フレイル	なし	月	10	0	0	5	15	トカゲのウロコ	200
スチールフレイル	フレイル	なし	なし	12	0	5	0	10	グランス钢铁	300
オブシダンフレイル	フレイル	なし	土	15	0	15	10	15	黑曜石	400
ロリマーフレイル	フレイル	なし	なし	22	0	10	0	10	ロリマー圣铁	600
アルテナフレイル	フレイル	なし	なし	33	0	15	0	10	アルテナ合金	900



B 武器煅冶及资料

名称	种类	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成费
マイアフレイル	フレイル	なし	なし	40	0	0	0	10	マイア铅	1000
フォシルフレイル	フレイル	石化	土	33	20	0	20	15	化石	1500
ミスリルフレイル	フレイル	沉默	ALL	30	30	30	30	25	ミスリル银	2000
ジャコビニフレイル	フレイル	黑暗	暗	55	55	55	35	20	ジャコビニ陨石	8000
クリスタルフレイル	フレイル	なし	ALL	50	50	50	40	30	クリスタル	10000
铜のくさりがま	くさりがま	なし	なし	2	0	0	0	10	メノス铜	50
鱼鳞のくさりがま	くさりがま	雪ダルマ	水	1	1	1	1	20	鱼のウロコ	50
象牙のくさりがま	くさりがま	なし	火	6	0	0	5	15	象牙	200
铁のくさりがま	くさりがま	なし	なし	4	0	0	0	10	フォルセナ铁	100
はがねのくさりがま	くさりがま	なし	なし	8	0	0	0	10	グランス钢铁	300
黑曜石のくさりがま	くさりがま	なし	土	12	0	0	10	15	黑曜石	400
圣铁のくさりがま	くさりがま	なし	なし	18	0	0	0	10	ロリマー圣铁	600
黑い骨のくさりがま	くさりがま	能力低下	月	23	0	0	15	15	黑い骨	700
アルテナのくさりがま	くさりがま	なし	なし	28	0	0	0	10	アルテナ合金	900
マイア铅のくさりがま	くさりがま	なし	なし	35	0	0	0	10	マイア铅	1000
ペダン石のくさりがま	くさりがま	なし	月	30	0	0	20	15	ペダン石	1500
ミスリルのくさりがま	くさりがま	沉默	ALL	25	25	25	25	25	ミスリル银	2000
陨石のくさりがま	くさりがま	黑暗	暗	50	50	50	30	20	ハレー陨石	8000
クリスタルのくさりがま	くさりがま	なし	ALL	45	45	45	35	30	クリスタル	10000
ブロンズナックル	ナックル	なし	なし	2	5	2	0	10	メノス铜	50
レザーナックル	ナックル	混乱	月	2	0	2	1	20	兽の革	50
アイアンナックル	ナックル	なし	なし	5	8	5	0	10	フォルセナ铁	100
マーブルナックル	ナックル	なし	风	10	0	10	5	15	大理石	200
エボニーナックル	ナックル	なし	火	8	30	0	5	10	コクタン	300
クロコナックル	ナックル	なし	水	15	0	15	8	15	ワニ革	400
ロリマーナックル	ナックル	なし	なし	20	25	20	0	10	ロリマー圣铁	600
アシュナックル	ナックル なし	风	17	50	0	15	10		トネリコの木	900
アルテナナックル	ナックル	なし	なし	30	35	30	0	10	アルテナ合金	1000
フォシルナックル	ナックル	石化	土	25	60	0	20	20	化石	1500
ミスリルナックル	ナックル	沉默	ALL	25	25	25	25	20	ミスリル银	2000
ヴィネックナックル	ナックル	黑暗	暗	45	80	45	30	20	ヴィネック陨石	8000
クリスタルナックル	ナックル	なし	ALL	55	55	90	45	30	クリスタル	10000
マーブルアックス	アックス	なし	风	5	0	0	5	45	大理石	50
ブロンズアックス	アックス	なし	なし	10	0	0	0	15	メノス铜	50
アイアンアックス	アックス	なし	なし	20	0	0	0	15	フォルセナ铁	100
リザードアックス	アックス	なし	月	15	0	0	7	20	トカゲのウロコ	200
スチールアックス	アックス	なし	なし	30	0	0	0	15	グランス钢铁	300
オブシダンアックス	アックス	なし	土	25	0	0	10	20	黑曜石	400
ロリマーアックス	アックス	なし	なし	40	0	0	0	20	ロリマー圣铁	600
アルテナアックス	アックス	なし	なし	50	0	0	0	20	アルテナ合金	900
マイアアックス	アックス	なし	なし	60	0	0	0	20	マイア铅	1000
ペダンアックス	アックス	なし	月	45	0	0	20	20	ペダン石	1500
ミスリルアックス	アックス	沉默	ALL	40	40	40	40	30	ミスリル银	2000
クリスタルアックス	アックス	なし	ALL	80	80	80	50	30	クリスタル	10000
ボーンモーニング	モーニングスター	なし	木	10	0	0	5	45	兽の骨	50
ブロンズモーニング	モーニングスター	なし	なし	15	0	0	0	15	メノス铜	50
アイアンモーニング	モーニングスター	なし	なし	25	0	0	0	15	フォルセナ铁	100
リザードモーニング	モーニングスター	なし	月	20	0	0	7	20	トカゲのウロコ	200
アイボリーモーニング	モーニングスター	なし	火	30	0	0	10	20	象牙	400
スチールモーニング	モーニングスター	なし	なし	35	0	0	0	15	グランス钢铁	300

















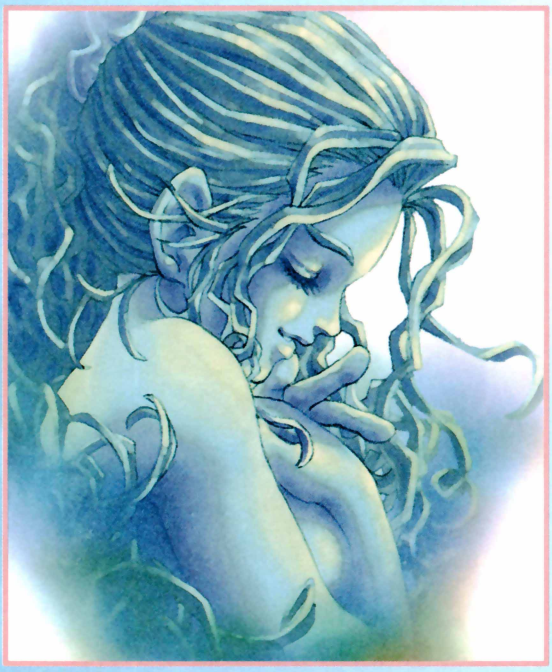







B 武器煅冶及资料

名称	种类	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成费
ロリマーモーニング	モーニングスター	なし	なし	45	0	0	0	20	ロリマー圣铁	600
アルテナモーニング	モーニングスター	なし	なし	55	0	0	0	20	アルテナ合金	900
マイアモーニング	モーニングスター	なし	なし	65	0	0	0	20	マイア铅	1000
フォシルモーニング	モーニングスター	石化	土	45	0	0	20	20	化石	1500
ミスリルモーニング	モーニングスター	沉默	ALL	45	0	0	20	20	ミスリル银	2000
ドラゴンモーニング	モーニングスター	火ダルマ	火	75	0	0	25	25	龙のウロコ	5000
ジャコビニモーニング	モーニングスター	黑暗	暗	95	95	95	40	20	ジャコビニ陨石	8000
クリスタルモーニング	モーニングスター	なし	ALL	90	90	90	45	30	クリスタル	10000
オークランス	ランス	なし	なし	4	0	0	0	15	かしの木	50
レザーランス	ランス	混乱	月	1	1	1	1	30	兽の革	50
アイアンランス	ランス	なし	なし	10	0	10	0	15	フォルセナ铁	100
アイボリーランス	ランス	なし	火	15	5	0	15	20	象牙	200
バオバブランス	ランス	なし	土	20	0	0	20	15	バオバブの木	300
クロコランス	ランス	なし	水	25	10	0	15	20	ワニ革	400
ロリマーランス	ランス	なし	なし	30	0	30	0	15	ロリマー圣铁	600
シェルランス	ランス	なし	なし	35	15	15	0	20	铁甲兽の革	700
アルテナランス	ランス	なし	なし	40	0	40	0	15	アルテナ合金	900
ディオンヌランス	ランス	なし	木	45	0	0	30	15	ディオンヌの木	1000
ペダンランス	ランス	なし	月	50	20	0	20	20	ペダン石	1500
ミスリルランス	ランス	沉默	ALL	45	45	45	45	20	ミスリル	2000
ドラゴンランス	ランス	マヒ	なし	60	20	20	0	20	飞龙の革	5000
ジャコビニランス	ランス	黑暗	暗	65	65	65	50	20	ジャコビニ陨石	8000
クリスタルランス	ランス	なし	ALL	60	60	60	55	30	クリスタル	10000



C 魔法详细资料一览

名称	属性	MP	效果
ヒールライト	光	3	HP回复
ウィスプ	光	6～	光属性的魔法攻击并有一定几率产生[魅了]效果
インビジ	暗	3	听觉为主感觉以外的怪物无法袭击主角
シェイド	暗	6～	暗属性的魔法攻击并有一定几率产生[黑暗]效果
パワーアップ	火	3	攻击力增加
サラマンダー	火	6～	火属性的魔法攻击冰有一定几率产生[燃烧]效果
フロートバブル	水	3	视觉为主感觉以外的怪物无法袭击主角
ウンディーネ	水	6～	水属性的魔法攻击并有一定几率产生[冻结]效果
スピードアップ	风	3	行动速度上升
ジン	风	6～	风属性的魔法攻击并有一定几率产生[麻痹]效果
マジカルシールド	木	3	魔法伤害减半
ドリアード	木	6～	木属性的魔法攻击并有一定几率产生[睡眠]效果
プロテクト	土	3	防御力增加
ノーム	土	6～	土属的魔法攻击并有一定几率产生[石化]效果
ボディチェンジ	月	3	变身为モーグリ。除嗅觉为主感觉之外的怪物无法袭击主角
ルナ	月	6～	月属性的魔法攻击并有一定几率产生[能力低下]效果
七贤者・ポキール	召唤	见下注	见下注
七贤者・オールボン	召唤	见下注	见下注
七贤者・セルヴァ	召唤	见下注	见下注
七贤者・ガイア	召唤	见下注	见下注
七贤者・トート	召唤	见下注	见下注
七贤者・ロシオッティ	召唤	见下注	见下注
七贤者・マチルダ	召唤	见下注	见下注

●**召唤魔法要通过连线的“データ通信”得到[贤者のカード]才能使用。**

























D 防具煅冶及资料

名称	种类	EX	ELE	斩防御	叩防御	突防御	魔法防御	Lmt	材料	作成费
オークハット	头	なし	木	1	0	0	2	5	かしの木	50
ハリィハット	头	なし	水	1	1	2	4	5	ひいらぎの木	100
シルクハット	头	耐毒	火	2	2	2	1	10	サルタン绢布	200
バオバブハット	头	なし	土	3	5	3	8	5	バオバブの木	300
レザーハット	头	なし	なし	6	6	6	0	5	兽の革	400
エボニーハット	头	なし	火	7	5	5	10	5	コクタン	600
ヘンプハット	头	能力低下	月	8	8	8	1	10	ジャドヘンプ	700
アシュハット	头	なし	风	7	7	10	12	5	トネリコの木	900
ディオンヌハット	头	なし	木	10	13	10	15	5	ディオンヌの木	1000
クロコハット	头	耐雪ダルマ	なし	10	10	10	0	5	ワニ革	1500
ミスルトウハット	头	なし	木	16	13	13	17	5	やどり木	2000
ブロンズヘルム	头	なし	なし	2	1	1	0	5	メノス铜	50
マーブルヘルム	头	耐マヒ	风	2	2	2	2	20	大理石	50
アイアンヘルム	头	なし	なし	2	4	2	0	5	フォルセナ铁	100
スケイルヘルム	头	なし	水	3	3	3	3	10	鱼のウロコ	200
スチールヘルム	头	なし	なし	4	4	8	0	5	グランス钢铁	300
アイボリーヘルム	头	耐パワー↓	火	5	5	5	5	10	象牙	400
ロリマーヘルム	头	なし	なし	12	8	8	0	5	ロリマー圣铁	600
リザードヘルム	头	なし	月	9	9	9	9	10	トカゲのウロコ	700
アルテナヘルム	头	なし	なし	12	16	12	0	5	アルテナ合金	900
マイアヘルム	头	なし	なし	16	16	20	0	5	マイア铅	1000
フォシルヘルム	头	なし	土	10	10	10	5	5	化石	1500
ミスリルヘルム	头	耐沉默	ALL	8	8	8	15	10	ミスリル银	2000
ドラゴンヘルム	头	耐火ダルマ	火	20	20	20	15	5	龙のウロコ	5000
ハルコンヘルム	头	耐マヒ	光	23	23	23	5	5	オリハルコン	5000
ジャコビニヘルム	头	なし	暗	25	25	25	25	5	ジャコビニ陨石	8000
クリスタルヘルム	头	耐魅了	ALL	10	10	10	10	20	クリスタル	10000
オークローブ	体	なし	木	1	2	1	4	5	かしの木	50
ハリィローブ	体	なし	水	3	2	2	8	5	ひいらぎの木	100
シルクローブ	体	耐毒	火	4	4	4	2	10	サルタン绢布	200
バオバブローブ	体	なし	土	3	3	6	10	5	バオバブの木	300
レザーローブ	体	なし	なし	8	8	8	0	5	兽の革	400
ヘンプローブ	体	耐能力低下	月	9	9	9	2	10	ジャドヘンプ	700
エボニーローブ	体	なし	火	5	10	5	12	5	コクタン	600
アシュローブ	体	なし	风	14	7	7	15	5	トネリコの木	900
ディオンヌローブ	体	なし	木	9	9	18	20	5	ディオンヌの木	1000
クロコローブ	体	耐雪ダルマ	なし	15	15	15	0	5	ワニ革	1500
ミスルトウローブ	体	耐雪ダルマ	木	12	23	12	25	5	やどり木	2000
フェルトローブ	体	耐混乱	ALL	30	30	30	30	20	アルテナフェルト	10000
ブロンズアーマー	体	なし	なし	2	3	2	0	5	メノス铜	50
ボーンアーマー	体	なし	木	3	3	3	3	25	兽の骨	50
アイアンアーマー	体	なし	なし	5	5	8	0	5	フォルセナ铁	100
スケイルアーマー	体	なし	水	6	6	6	6	15	鱼のウロコ	200
スチールアーマー	体	なし	なし	15	8	8	0	5	グランス钢铁	300
オブシダンアーマー	体	耐物理防御↓	土	10	10	10	10	15	黑曜石	400
ロリマーアーマー	体	なし	なし	10	20	10	0	5	ロリマー圣铁	600
アルテナアーマー	体	なし	なし	13	13	25	9	5	アルテナ合金	900
マイアアーマー	体	なし	なし	30	20	20	0	5	マイア	1000
ダークアーマー	体	なし	月	25	25	25	10	10	黑い骨	1500
ミスリルアーマー	体	耐沉默	ALL	25	25	25	10	10	ミスリル银	2000















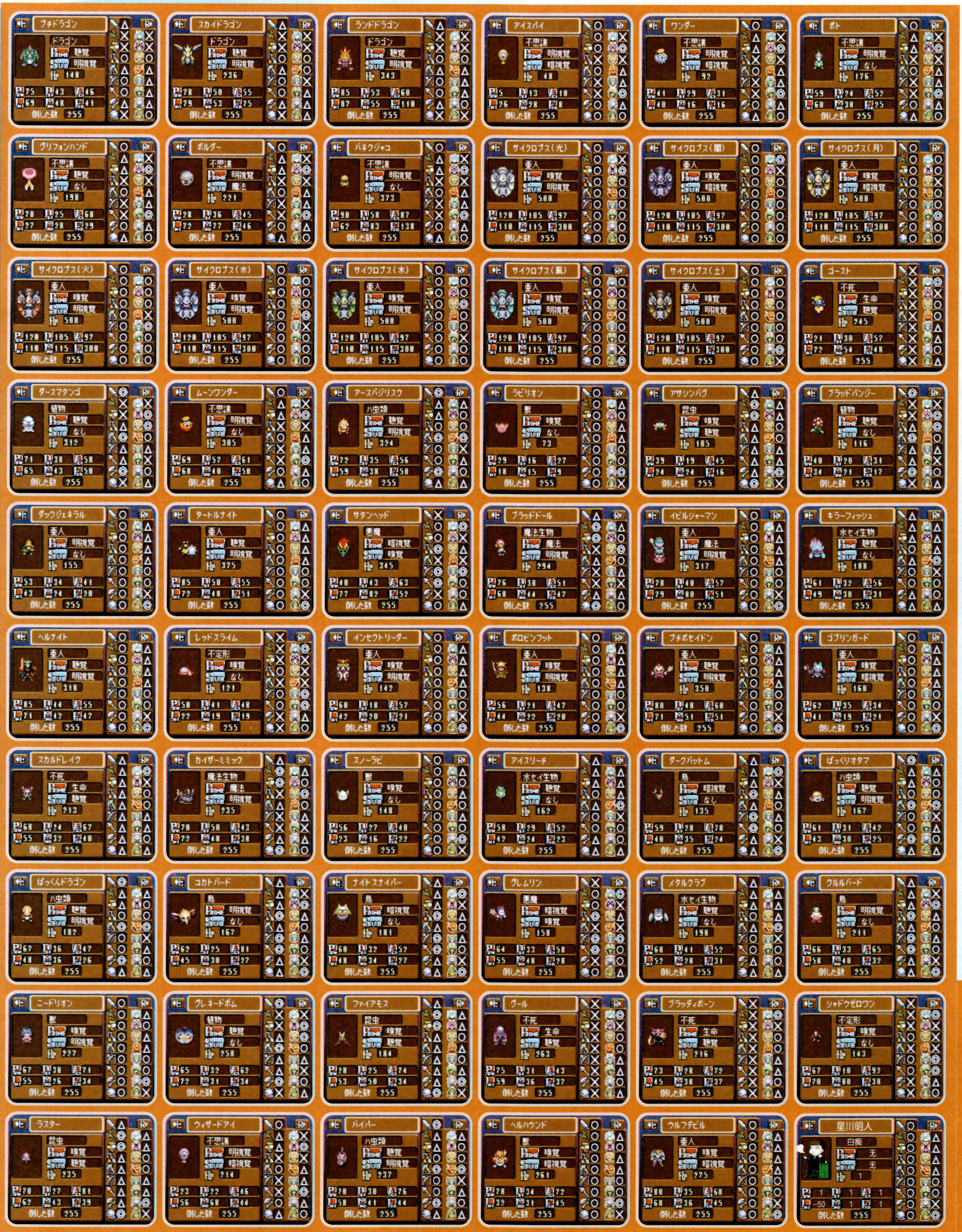




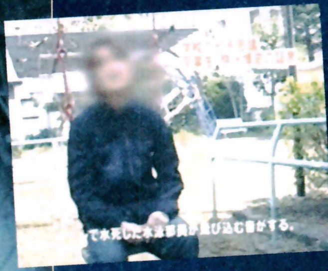


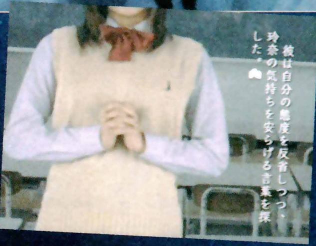


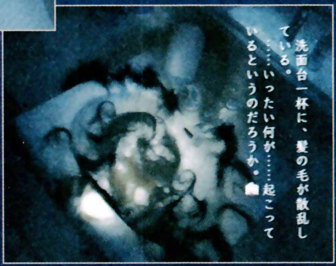



プチドラゴン
スカイドラゴン
ランドドラゴン
アイスパイ
ワンダー
ポト
グリフォンハンド
ボルダー
パキクジャコ
サイクロプス(光)
サイクロプス(闇)
サイクロプス(月)
サイクロプス(火)
サイクロプス(水)
サイクロプス(木)
サイクロプス(風)
サイクロプス(土)
ゴースト
ダースマタンゴ
ムーンワンダー
アースバジリスク
ラビリオン
アサシンバグ
ブラッドパンジー
ダックジェネラル
タートルナイト
サタンヘッド
ブラッドドール
イビルシャーマン
キラーフィッシュ
ヘルナイト
レッドスライム
インセクトリーダー
ボロビンフット
ブチポセイドン
ゴブリンガード
スカルドレイク
カイザーミミック
スノーラビ
アイスリーチ
ダークバットム
ぱっくりオタマ
ばっくんドラゴン
コカトバード
ナイトスナイパー
グレムリン
メタルクラブ
クルルバード
ニードリオン
グレネードボム
ファイアモス
グール
ブラッディボーン
シャドウゼロワン
ラスター
ウィザードアイ
バイパー
ヘルハウンド
ウルフデビル
星川明人









PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.8.7	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——	

[互动文字冒险]

PS2 恐怖新闻 ~怪奇！心灵档案~ 【平成版】

你遇到过灵异现象吗？
没有？
你真的能肯定吗？
或许只是你没有觉察吧。
灵异现象往往溶入日常生活中不为人知。

无风无人的公园里自动摇曳的秋千；
漆黑的走廊尽头感觉到人的视线；
室内拂过身体不可思议的冷风；
地板木纹间浮现的人脸；
擦过眼角转眼即逝的人影；
夜半时分木质走廊里传来的脚步声；
与竖立的招牌影子相重叠的人影；
电话听筒里传出自己呼入的回声……
诸如此类的事你从未遇到过？
或者即使你遭遇过，也只当做心理作用敷衍自己不予接受。
实际上，灵异现象并不罕见。
比如……此刻隐约在你身后和你一起望着这个画面的人影。

□文/LIGHT（光明·Shining）

通常设定 Point 1

游戏探索部分采用左右摇杆控制，左摇杆走路，右摇杆控制手电照射方向；△键查看灵异辞典和设置游戏设定，游戏画面较暗，可以在设定里调节画面亮度。

遇鬼事件 Point 2

探索时会发生各种各样遇鬼的事件，游戏没有给提示，选择时有遇运气的成分。

选择正确，没有特别事件发生；选择错误会被鬼捉弄，使主角遭受惊吓。受到的惊吓达到一定程度，主角的心跳线就会由绿转黄。每次通关时会看到主角因此缩短寿命，受到的惊吓越多减的寿命越多。

灵异照片 Point 2

每过一关就会在灵异像册中加一张照片，到达最终话后，主角可以手持照像机到学校去照灵异照片，照片总共十六张，每张都附有说明。这些照片都是从恐怖新闻的原作者所收藏的灵异照片中精选出来的，每张照片都附有作者的解说。

我，一名高校生，从不相信有灵异现象存在。

或许与现实主义的父亲比较相像，那些既没有科学解释又不是亲眼所见的东西我根本无法相信，毕竟不是小孩子了。

因此，对学校那些不可思议的传闻完全不感兴趣。

对已毕业的前辈们所讲的怪谈，也只当作错觉、杜撰出来的故事，一耳朵进一耳朵出。

但是现在，我至少确信其中一部分是真的……

毕业生熊泽博史的证言——

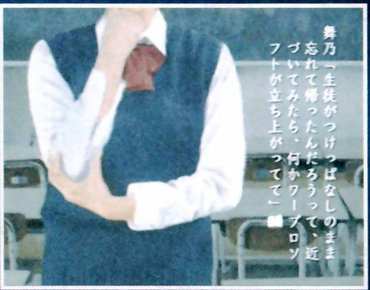
校园的七不可思议好像每个学校都有吧，当然我不可能全都知道。比如，夜半更深的音乐教室里传出昔日死去学生的歌声；游泳池里传来已溺死的游泳部队员的跳水声；听到洗手间因失恋而剪掉头发自杀的女生的剪刀声；练习中猝死的篮球部队员半夜在体育馆练习；上楼梯时台阶数和脚步声不一致等等。遭遇到其中之一的人……就离死期不远了。

第一话 石堂高校七不可思议

[高校教室]

我、光一、舞乃、玲奈是平日总拴在一块的“好友四人组”。

上课前，舞乃兴致勃勃地给大家讲述最近校园发生的怪谈……



“前天晚上值夜班的矢城老师听见视听教室里传出喳喳喳的声音，奇怪地向里面窥视……结果发现教室里的显示器正在放映着什么！老师想大概是学生离开时忘记关了吧，便上前关闭。可是刚一走近，显示器上突然显示‘死吧死吧死吧死吧死吧死吧死吧死吧’的字样！老师顿感惊愕，这时显示器又发出‘喳’地一声，继而传出‘明白……已经死了’。”

“视听教室里不是有学生因触电而死吗？大概老师也很在意这事？想不到老师竟是如此胆小的人。”光一耸耸肩，一副不以为然的神情。

[自宅寝室]

像往常一样上课，像往常一样与朋友聊天，像往常一样回到家，像往常一样上床入睡。



然而，今晚我却难以入眠。

经过多次辗转反侧后，我的意识渐渐远去……

夜半无人的街道上传来急促的脚步声，忽又嘎然而止，紧接着一份报纸破窗而入！

在散落一地的玻璃碎片中，一份叠得整整齐齐的崭新报纸映入眼帘。

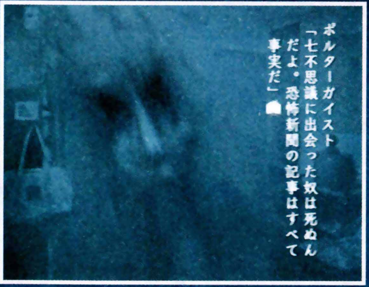
赫然入目的刊头标题清晰地印着“遭遇七不可思议的教师死于事故！”几个大字。

教师的名字竟然是石堂高校的矢城！

事件发生时间是在明天早晨，即是说，现在还没有发生！

是什么人的恶作剧吧？我随即将报纸扔向房间一角。
对这种事不感兴趣，但一定要抓住那个竟敢打坏我家窗户的人追究到底！

“好不容易送来让你看，你怎么连一句感谢话都不说？”不寒而栗的声音不知自何方传出。
朦胧间，眼前出现的一团雾中浮现出人脸的轮廓。
“你是谁！？”我厉声质问，然而从喉咙中拼命挤出的声音却异常沙哑干涩，几若蚊声。



“我叫波鲁塔，你记住了。刚才给你的那份报纸是——恐怖报纸！报纸上登载的新闻全部都是真事，是即将发生和必定发生的事！明天那个遭遇七不可思议的家伙就会死，过不了多久你就会知道了。呵呵呵……觉得恐怖吗？
或者还是，因为是别人的事所以不关心呢？不过，预先知道自己身边的人在何时死去也会感到不快吧。呵呵呵……你是我的猎物，尽情享受我赐予你的恐怖吧！在恐怖中颤栗……然后……死去！”
话刚完，那个自称波鲁塔的家伙便风一般逝去。

像往常一样睁开眼醒来，环顾四周，房间内一切和平时一样没有任何变化。又回想起昨夜的噩梦……顿时恐惧感袭遍全身，我不断告诫自己那仅仅只是一场噩梦。

[自宅厨房]

穿好衣服走进厨房，父亲正在准备简单的早餐。
“脸色这么不好？昨夜没睡吗？”父亲关切地询问。
我一把抢过父亲刚要展开的报纸，目光投向刊头新闻标题，没有教师死亡的报道，我长舒一口气。
“真少见啊，平常从不看报纸的你怎么突然关心起时事了？”父亲稍感意外。

[高校教室]

刚进校园就感觉到气氛异常，大家都是一副阴郁的表情在窃窃私语着什么。

“喂，你还不知道吧？”舞乃过来搭讪，一向活泼的她也显得神情抑郁。
“矢城老师死了，尸体今天早晨被发现，不少人说老师是因为遭遇七不可思议才会死的。”光一接口道。
“你不要紧吧？脸色怎么这么难看？你和矢城老师关系是不是很好？”舞乃一脸关切地望着我。
我将昨夜的噩梦告诉二人。光一以为只是大脑接受某种刺激后产生的幻觉，舞乃则表情沉重。
“我曾经听说过，有一种诡异的报纸专门报道阅读者身边的人即将死亡或遭遇不幸的新闻。最恐怖的是，所报道的事是绝对会发生的！被其宣告死亡的人必定会死！因为恐怖报纸只登载真事。看报纸的人在每次阅读后都会缩短百日的寿命！”舞乃的声音有点发颤。
话一说完，舞乃以复杂的目光投向我，好奇、同情、恐怖交织在一起，难以名状的眼神……

各回座位后，玲奈来到我身边，表情抑郁，心神不安地紧抱双臂，
“你还记得‘天台的婴儿’的传闻吗？怀孕学生在无人的楼顶天台产下婴儿后抛弃。婴儿就在那个无人天台上拼命哭泣，直到现在还哭着寻找他的母亲。这是否在七不可思议之内我也不大清楚。就在前些天，我在学校的楼梯处听到了猫叫声，声音很小没有引起别人注意。我本来以为是有人把猫关在了楼梯上层，然而在上楼时突然明白了，那叫声不是猫，而是婴儿的哭声！（捂住脸）我不禁想起七不可思议，越想越害怕，赶快跑掉了……”
说完话玲奈陷入沉默。玲奈的不安也传递到我的身上。
“一定是听错了吧？”我好言安慰。
“真那样就好了，可是我听得非常清楚。”
玲奈微微颤抖的身子靠了过来，我从未见过玲奈如此胆怯的样子。
那天的学校一整天无法平静，不仅是学生就连老师们也都因同僚之死而难以掩饰内心的动摇。
放学前全校学生集合，校长郑重宣告矢城老师死亡的消息。

[自宅寝室]

回到家躺倒在床上，我猛然想起母亲曾留下一个护身符，那是祖母传下来的母亲的遗物。
我从床上一跃而起，在最里侧的抽屉里找到了护身符。
夜深了，我手握护身符沉沉睡去……
忽然，街巷再次传来脚步声！一份报纸打破紧闭的窗户的玻璃投了进来！
刊头标题是“七不可思议的牺牲者再次出现！女子高中生死亡！？”上面赫然看到玲奈的名字！
报道登载：明天早晨，一女子高中生从校园楼顶天台坠楼身亡，尸体于校内发现……
这次玲奈要成为牺牲者吗？现在是现实还是噩梦？护身符开始震动……



“那个玲奈是你的朋友吧？感觉如何？说说你的感想吧。”不速之客再次出现。
“如果这是梦，就马上消失吧！新闻、你、还有梦中的一切全部都消失吧！”我握紧护身符默默祈祷。
“咦？你好像拿着什么东西？是守护灵吧？”
护身符鼓励我般地持续震动……的确，或许正如波鲁塔所说，的确有守护灵存在。
“不过，玲奈那小丫头也蛮可怜，尽管有一个知道她危机的朋友，但那家伙却只能缩在家里瑟瑟发抖。如果现在马上去学校的话，或许还能赶得及！”
波鲁塔转瞬消失，房间里再次陷入沉寂。
如果这不是梦，恐怖报纸真的存在，玲奈就会像新闻里讲述的那样明早在校庭被发现……
回忆起母亲去世的情景，对病重的母亲那时的我唯有祈祷……但是这次，至少我能做些什么！我握紧护身符，默默点头，要去！

[校园]

校园外没有玲奈的踪影，据新闻所述是“从顶楼跳下”，我径直奔向顶楼。
经过楼梯到校舍最顶层，中途听到婴儿哭声，那是…“天台的婴儿”吗？
通向天台之门紧锁，护身符震动起来预示有危险。
看来必须先找钥匙，我返回一层的职员室。
打开职员室的钥匙柜，陈列整齐的钥匙中唯独少了天台的钥匙！
莫非被哪个教员拿去了？我一边思考一边走出职员室。

■四层音乐教室

音乐教室传出悲哀的歌声，走入音乐室，脚下发出踩在纸上的声音，但低头看去什么也没有。
房间一角放置着钢琴，钢琴里侧的窗户敞开着，歌声就是从这里传出的。关上窗户，歌声随即停止。
密闭的房间内一阵强风袭来，钢琴上的乐谱吹落一地。这时手中的护身符剧烈震动起来。拾起脚下散落的乐谱，钢琴自动弹奏出悦耳的旋律。



将乐谱放归原处，钢琴盖内传出金属的鸣响。打开琴盖，房间内飘荡的异样气息终于消散了。

■三层视听教室

视听教室就是前些天矢城老师遭遇



七不可思议的那间教室。

房间内发出异响，杂音、说话声、呻吟声……

推门进去，声音愈加清晰，似乎在哪里听到过…是矢城老师授课的声音！

声音突然停止，里侧的一个显示器还亮着，走过去关了显示器，正要离开房间时发现门竟然打不开。突然，三台显示器一齐发出红光，波鲁塔出现……

“这是在此死去的教师被这个教室的灵吸纳前的挣扎，教师的灵魂还在这个教室。由于你的到来，他已逃进某个显示器中。只要将有教师的显示器的电源切断就行了……要不要试试？哈哈哈哈……”

关闭其中一个显示器，三个显示器即全部熄灭。

突然，从显示器的上下左右伸出无数只手向我袭来，抓住我的腕、足、脖颈…我失去意识。

清醒后一切已经恢复平静，回想刚才的情景还心有余悸。

左手腕剧烈疼痛，定睛一看，腕部还有被人强力握过的痕迹。

■二层洗手间 从洗手间里传来剪刀剪头发的声音，走进洗手间，发现洗手池上满是被剪下的一缕缕凌乱的头发！

里面传出声响，打开厕门，没有什么异常。突然，一个可怕的映像直接映入脑海一闪即逝！再定睛一看，便池旁边有一闪光物……天台钥匙！

[校舍天台]

来到顶层，用钥匙打开天台之门，校舍外凝重、潮湿的空气扑面而来。

是玲奈！玲奈周身为白雾缠绕，目光呆滞地望着前方向天台边际慢慢走去……再继续走就会直接掉下天台！

我急忙上前死死抓住玲奈的手腕将其拉住，玲奈没有丝毫抵抗地全身偎依在我身上，眼神像沉睡一般虚无，脸上浮现着微笑。那种失去自我的眼神我从未见过，只感觉背后阵阵寒意袭来。

我拍打着玲奈的面颊，终于，她意识到了我的存在，微笑的眼神慢慢转





向我，紧接着全身失去力气，筋疲力竭地倒在混凝土平台上。见她只是昏了过去，我才总算松了口气。

“呵呵，来得很及时啊，好像还没死。”波鲁塔在天台出现。

我向其怒目而视。

“干嘛用那种眼神看我？你以为这些事全都是我做的吗？本来像学校这种人多的地方，灵就容易聚集，当然信不信由你。不管怎样，这次她好像运气还不坏……嘿嘿嘿。”

说完话波鲁塔便消失了，玲奈随即发出轻微的呻吟声。

玲奈支起半个身子，一边揉眼睛一边环顾周围，视线中只有……周围的混凝土天台围栏、向下望去闪耀的街灯、朦胧发光的校门。

对玲奈“为什么我们会来这里？”的疑问，我只是用“来学校取东西”轻描淡写地糊弄过去。玲奈虽然对这个解释表示怀疑，但也只能勉强接受。

夜深了，我将玲奈送回家。归家途中脑海里浮现的都是恐怖新闻，那份报纸所报道的新闻毕竟还是可以预言未来的。但是，如果我能及时采取行动，就可能像这次一样避免新闻登载的悲剧发生。

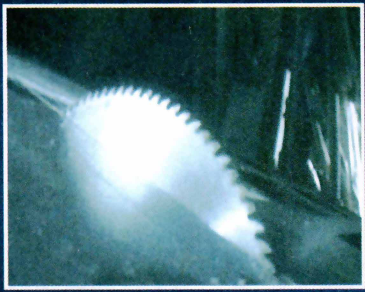
尽管经历了各种各样难以相信的恐怖体验，但结果还是将朋友从危机中救出来了，我感到满足。

回顾过去，以前的想法是错误的，但现在我所能做的也仅仅是事发时的补救，现实是否过于残酷了呢？

第二话 山间旅馆的恋人悲剧

旅馆原从业员真野孝太的证言——

在那个旅馆工作使身体就越来越糟。辞职离开那里后身体竟奇迹般康复了。其他在那里工作的人也都这么说，那个旅馆里一定存在什么东西……



我、玲奈、光一、舞乃计划前往山间旅馆游玩。

深夜，接到恐怖报纸，标题为“山间旅馆的诅咒？四人旅行者遭遇袭击的悲剧！”

波鲁塔再次现身，我愤怒地质问他为何如此恶毒，波鲁塔辩解说去诅咒旅馆原本是我们四人计划的，他只是送报纸报信而已。

[樱花旅馆]

到达旅馆后，我感到一种异样的寒意。

我和光一前往旅馆附近的神社，这里的神社是为纪念一对恋人而建的，光一告诉我他打算在这里向爱慕已久的舞乃告白。

当天夜里发现光一和舞乃失踪。

老板娘由玲奈嘴里得知光一和舞乃即将成为恋人，顿时脸色阴沉。

老板娘讲述，很久以前村里的姑娘私奔失败，后人为哀悼他们建造了神社。

十几年前数对恋人在神社附近失踪，通向神社的坑道因此被掩埋。

我不禁感到奇怪，告知自己白天曾和光一经由坑道去过神社，老板娘大吃一惊。

大家遍寻光一和舞乃未果，只得返回旅馆。

夜间收到恐怖报纸

标题为“血的惨剧，生祭的悲恋”

波鲁塔出现，告诉我要做最坏的打算。

难道光一去神社了吗？我急忙冲出旅馆。

[坑道 · 吊桥 · 神社]

刚要进坑道，脑海中浮现赤裸的舞乃步履蹒跚地走近的样子。

突然接到光一的电话，光一以一种毫无生气的声音说已经向舞乃告白，但非常遗憾……之后电话挂断，无法接通。

接下来舞奈打来电话，同样以苍白无力的声音，说自己接到了光一的告白，如果早点告诉光一自己的心意就好了……真失败……之后电话挂断，无法接通。

两人的声音和所说的话都极不自然，让人有一种不祥的预感。

此时玲奈赶来，我隐瞒了自己的不安，告知光一和舞乃刚来过电话，劝说她安心返回旅馆。

白天通过的坑道竟已被掩埋，找到锄头刨开通道，发现一具死人骸骨。

穿过坑道，通过吊桥，感觉桥下有人……透过吊桥间的缝隙向下望，发现一对僵尸的眼睛正盯着我……

走到吊桥尽头，通路却已被封死，白天去过的神社在哪里呢？

在地上发现光一的手机，手机中传来波鲁塔的笑声。

返回吊桥，脑海中浮现光一东摇西晃踉跄走来的身影。

走过吊桥时，突然传来光一和舞乃的厉声惨叫！

叫声是从桥对面传来的，我顾不上吊桥的摇晃，一口气跑过去，但桥上没有人。

难道是掉到桥下去了？手电筒照向桥下……一个瘦小的身影横卧在下面……是光一！

光一的身边没有其它尸体，但刚才确实听到了舞乃的惨叫声。

玲奈突然打来电话，还未开口，呜咽声便传了过来。

“发现……舞乃了……澡池一片血红……舞乃就倒在那里……刚叫了救护

车，但舞乃已经……”

之后的话不用说也知道了，话筒里传来玲奈嚎啕痛哭的声音。



老板娘讲述了很久之前的悲剧……

老板娘祖父的妹妹和一个旅行者相爱，两人在私奔时被发现，争持中男方死于桥下，女方随后自杀。

虽然村子建造了哀悼二人的神社，但却没有做旅行者的墓，将其尸骨丢弃在坑道里。

数年后，因神社周围多次发生情侣死亡的事故，这里的人们便将通向神社的坑道掩埋，之后就再没有发生事件。

最后还是没能改变恐怖新闻，光一和舞乃被那两个人的地缚灵附身而死，死状与那两个人完全相同。

嫉妒恋人的地缚灵，想让他人品尝自己的悲哀，体验自己的痛苦……

第三话 摄影棚的怨魂

虽然好友的死使玲奈备受打击，但她还仍在继续影视拍摄的工作。

一天，我接到玲奈的邀请去摄影棚参观。

“摄影棚的幽灵传闻”

社长野泽庆介的证言——

摄影棚汇集了各种各样的人，所以冒出一两个怪谈也并不稀奇。

听说玲奈对同学的死抱有不安，所以才邀请灵异感强的朋友前来。

心理状态对演技影响很大，对此尤其要注意。

“女演员的幽灵”

摄影师桂木卓郎的证言——

女演员的幽灵？啊，那个传闻挺有名的。

就是那个因事故而死的女演员吧，听说有不少人见过她，大概是真的吧。

我没见过，就算真的看见了也不知道该做什么。

顶多是盯住她，别让她搞出什么事故吧（笑）。

夜半时分，恐怖报纸破窗而入！

记事标题“影视剧偶像在摄影过程中惨死！？”

影视剧偶像……难道是玲奈！？我顿感寒气袭遍周身。

“呵呵呵……这次轮到影视剧偶像吗？是太引人注目的原故吧？”波鲁塔出现。



我怒火中烧，狠瞪着波鲁塔，但那家伙却完全不介意。

“明天你要去摄影棚参观？即使你去也不会有任何改变，因为你什么也做不了。”

我抄起恐怖报纸扔向奸笑中的波鲁塔。

“呵呵呵，你所能做的也就只有迁怒于我。”波鲁塔飘然而去。

[西映摄影片场]

我应邀来到片场，在入口处与年轻的制片人擦肩而过。

据说原制片人矢良濑因身体不适将工作委托给别人代理。

“对不起，特意让你跑一趟。但是，我真的感到很不安。因为摄影棚发生过不好的事，只有我一个人会很害怕……”玲奈的神情略显忧郁。

“你好。”光一的妹妹京子从玲奈身后转出，向我微鞠一躬。

京子在玲奈的劝慰下已经脱离了哥哥惨死的阴影，准备向自己的目标——模特进发。

正在说笑时，京子忽然感到异样的视线，一个瘦削的男人圆睁双眼紧盯着玲奈和京子这边，嘴里还嘟囔着什么，使人不寒而栗。

玲奈说那人是脚本家，但前些天见面时他还是一副平易近人的样子……一进入工作间工作，玲奈的表情就变了，站在那里的玲奈让我有一种强烈的陌生感！

京子目不转睛地注视着散发着职业演员气质的玲奈，对其痴迷不已。

这时一位女性过来搭讪，她是一名护士名叫隅川，也是受朋友之邀而来的。

正交谈间，忽然从玲奈的摄影地点传来骚动声。

玲奈在摄影过程中NG不断，原本一句简单的台词却每次都说错，导致摄影超出预定时间。

天色已晚，工作人员相继收工，现场杂乱不堪。

京子慌张地跑来说玲奈不见了，我提议和京子分头寻找。

进入摄影棚不久看见一女幽灵闪现，在摄影棚堆放大道具的地方发现一本古旧的剧本。

这不是玲奈出演的电视剧脚本吗？

拾起来翻开一看，角色表里没有玲奈的名字，其他角色的名字也都不一样。





刚从摄影棚出来，就听到有人开门进入休息室的声音。

我随即来到休息室和放映间的大楼，进入空无一人的映像室，大屏幕突然开始自动放映，影像中出现高速旋转的电锯刀和慌不择路的京子……

我的心脏狂跳不已。难道惨死的偶像不是玲奈？而是……京子！

我开始后悔刚才为何要与京子分开行动，必须马上找到她们！

走出映像室时，从身后传出一股强烈的寒气，感觉有人正注视着我，可是这绝对不是人。

我手持强烈震动着的护身符，头也不回的快步离去。

走出大楼，发现玲奈正依靠在外侧建筑物的墙上。

“台词本来记得很清楚的，但不知为什么正式开拍时却总是说走嘴……毕竟我还是不行。”玲奈心情不佳。

“你一直就是这个样子。”我半开玩笑地说。

“竟说这种话，真过分！看来我还得再努力了。”玲奈吐了下舌头笑了。

玲奈返回休息室，接下来寻找京子。

这时收到京子发来的短信“我正在摄影棚里寻找，你那边找到了吗？”

再次进入摄影棚，京子得知玲奈已经回去了，才松了口气。

我将拾到的剧本交给京子，京子饶有兴趣地翻阅着。

“好像跟玲奈出演电视剧的内容基本相同。刚才玲奈多次说错的那句台词，如果换作这个剧本，就不是错误了。”京子对刚才的NG时的台词还记忆犹新。

京子的话让我产生了不祥的预感。

翻至某页，京子的手停住了，像冻僵一样死死盯着那一页，脸上失去血色。

“不要啊！”京子突然飞奔而去。

我向京子打开那页望去，顿时感到后背冷汗直流，那一页所描述的是女演员被电锯刀切断头颅的一幕！

回想起刚才京子的话“玲奈读错的台词与旧剧本的台词完全相同”。



而刚才映像室映出影像中就曾出现慌不择路的京子和高速旋转的电锯刀！

玲奈和京子两边都有危险！恐怖报纸上登载的死亡报道，现在正在发生！

（未完待续）



取得全部的灵魂，脱出[GREGORY HOUSE]吧！

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003.8.7	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

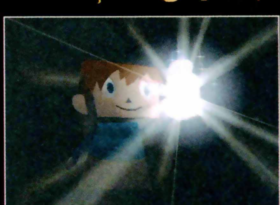
方向键……移动（按住×键为跑行）	×……取消
左摇杆……移动（跑行）	○……确定/调查/使用道具
右摇杆……视角调整	R……更换装备道具
△……主视角/窥视	SELECT……地图
□……敲门	START……菜单

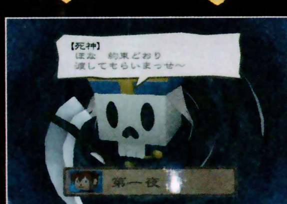
哇啊

夺取灵魂并交给死神

在取得[GREGORY HOUSE]中房客持有的灵魂后就要返回自己的房间睡觉，这时候死神便会出现在主角的梦中并且取走灵魂，每交给死神三个灵魂就可以进入下一夜的攻略……说到这里，也有另外一种攻略方法的，那就是保留收集到的灵魂继续去夺取其他的灵魂，这时所持有的灵魂会使主角的精神防御力上升，也就是当受到房客们攻击的时候受到的伤害减低，同时这种方法也有缺点，就是当主角受到灵魂原持有者攻击的时候，这个灵魂就会被夺走，具体使用哪种方法就由玩家自己决定了。

死神会指引你逃出的道路


↑取得房客持有的灵魂的一瞬间！噢！恭喜！



↑持有灵魂后入睡就会见到梦中的死神。

首先是基本系统

本游戏的基本流程就是不断地去收集在[GREGORY HOUSE]中房客们所持有的灵魂，总共是12个灵魂。但是由于房客们的性格、习惯各异，要夺取他们的灵魂并不是一件容易的事情（有攻略看的话就会觉得很容易……），再加上时间的流逝，日常的行动等等等等……总之系统这个部分绝对是本篇攻略的重点所在！

通过窥视来发现房客的弱点

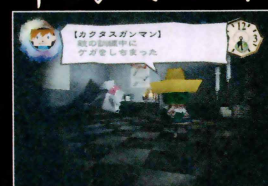
想要收集在[GREGORY HOUSE]中居住的房客们持有的灵魂，首先就要弄清他们的弱点……通过钥匙孔观察房客们的行动，偷听房客之间的交谈、自言自语甚至是梦话，这就需要利用本游戏中最重要的系统——窥视！在窥视的同时可以利用左类比摇杆来控制视角的转动寻找对象，需要注意的是转动视角的时候如果摇杆推的太快就会发出声响引起屋内的房客的注意，所以一定要轻轻的推摇杆。

窥视的心得

将房客的话全部听完！
不时注意周围的情况！
房客出门时要立刻躲避！


↑窥视前确定周围没有其他的房客，以免被发现令自己陷入危险。

窥视是把双刃剑！千万小心！



↑随着时间的流逝以及故事的发展角色的说话也会有变化。

无限的道具

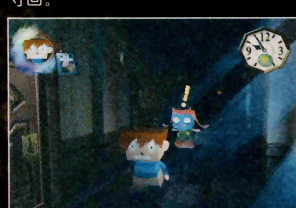
在游戏中有很多地方的道具是会随着时间流逝不断生长或有房客不断放在那里的，比如中庭与地下生长的ハーブ、厨房冰库中的水果等等，要有效的利用这些道具，不要浪费哟~

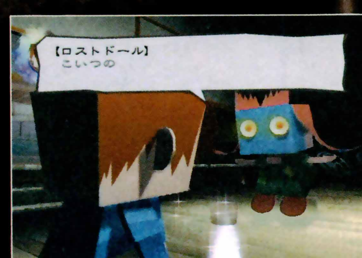

↑这里的ハーブ是不断生长的，过段时间就来看一下吧。

房客的搜捕行动开始

持有的灵魂被夺走的房客再次见到主角后就会对主角展开攻击（有几个房客不会），一旦被他们追上就会遭到攻击并且减少主角的“精神力”（メンタルゲージ）。所以在被他们发现的时候就要及时逃跑，当与追逐的房客之间间隔两扇门之后，通常房客就会放弃（除特殊情况外）。

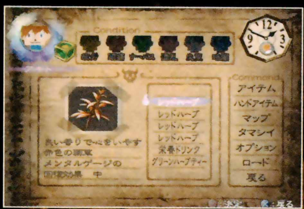
↓一被抓住后取得的灵魂就有可能被夺回。





精神力的消耗与回复

在游戏中主角的精神力为0就会GAME OVER,而精神力的减少可以分为以下两种情况：一、随时间流逝而缓慢减少;二、遭到房客的攻击大量减少,而由于时间的流逝、精神力的减少或者地形的差别还会导致其他负面状态的产生,例如移动速度变慢、视野降低等等,具体的回复方法可以参照本栏内的表格~



←ハーブ分为三种颜色，回复的效果也不相同。

精神力的回复方法

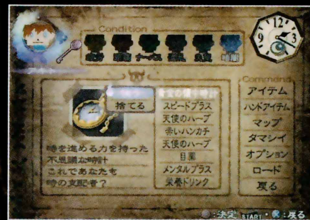
使用ハーブ系的道具
阅读得到的书本
在自己房间中睡眠
使用食物或者饮料

负面状态的回复方法

疲劳：睡眠
头痛：头痛药
ナーバス：胃药
混乱：镇痛剂
失望：オオワライタケ
黑暗：目药

使用道具加速时间的流逝

在游戏中有很多剧情是要在特定时间才会触发的，但是有时候还差着十多个小时，而且又刚刚睡过觉……这个时候就可以利用各种道具来加快时间经过了。在游戏的前半部分可以利用水果，这个是可以在グレゴリー商店中交换到的，到了游戏后期取得マイスン的灵魂时还可以从不支倒地的クロックマスター身上取得一只“黄金の怀中时记”，使用这个就可以无限制的随意加速时间经过了。





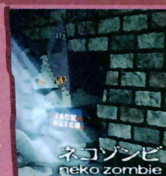
读书对游戏进行也是很有帮助的

在游戏中玩家可以通过各种途径取得书本，只要在自己的房间中阅读这些书本就可以增加精神力的最大上限，虽然单本的书也可以阅读，但是收集齐之后再整卷阅读会有更好的效果，需要注意的是，长时间连续阅读会导致疲劳以及其他负面属性。



↑从长远来考虑还是将整卷书本收集齐再阅读吧。

ネコゾンビ

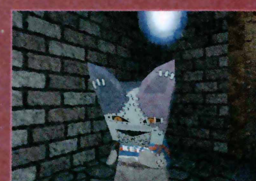


↑曾经住在贵族家庭中的毛色相当美丽的猫，但失去了主人之后住到了[FREFORY HOUSE]。

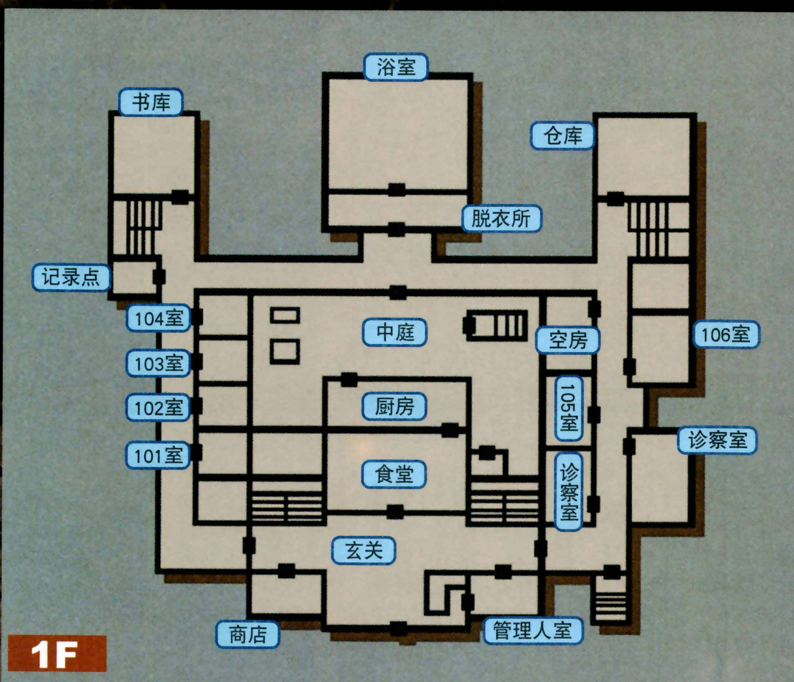
●开始后窥视旁边上锁的房间。
●在大厅与グレゴリー交谈，其离开后取得墙上的“南京锭の键”。
●进入上锁的房间与ネコゾンビ交谈，情节后出门再次窥视本房间。
●再次进入房间与其交谈并选择“チョコレート”。
●取得ネコゾンビ持有的灵魂。

绝对恶搞：

其实这里就是ネコゾンビ向主角介绍一下[FREFORY HOUSE]的大概情况，以及游戏中的一些基本系统，没有恶搞。



第一夜 グレゴリーハウス

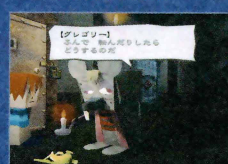


キャサリン



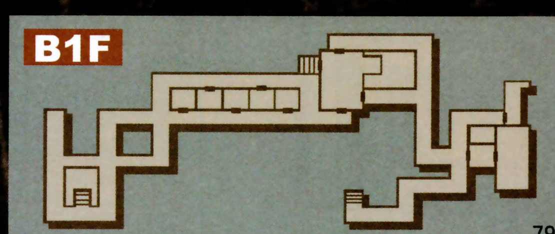
↑喜欢用随身携带的超粗针管强行抽取别人鲜血的蜥蜴。只需一击就可以让对手变成濒死状态。

●在厨房取得香蕉皮（バナナの皮）。
●在キャサリン必经之路上丢下香蕉皮。
●踩到香蕉皮的キャサリン滑倒在地。
●取得ネコゾンビ持有的灵魂。



绝对恶搞：

第一次夺取房客持有的灵魂，可以当作是练习吧，不过那么大一块香蕉皮丢在地上她竟然看不到，这实在是……



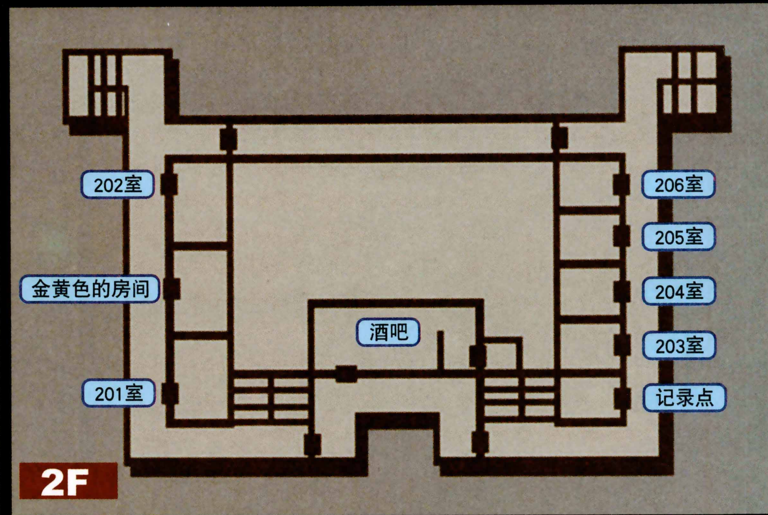
审判小僧



↑从迷失的人心中诞生的怪物。对于它来说，任何谎言都是无用的。

- ●在104房内取得“爱读书”。
- ●装备后与グレゴリー交谈，并将书交给他。
- ●到书库取得“人生悩み相谈の本”。
- ●装备后去与审判小僧交谈。
- ●回答他的问题后取得审判小僧持有的灵魂。

绝对恶搞：在取得审判小僧持有的灵魂前他所提出的问题只要回答“不放弃”就可以了，没有恶搞。



第二夜 狂气の先端

ミイラ坊や



←脑袋被斧子砍破也完全不在乎的小狗，一靠近人类就开始夸耀自己的病。

ミイラ父ちゃん



←脑袋上被青龙刀砍破也完全满不在乎的ミイラ坊や的父亲。兴趣是夸耀自己的体弱多病以及贫血。

- ●在午夜23：00至24：00的时候去书库会发现ミイラ父ちゃん贫血昏倒在地上。
- ●取得ミイラ父ちゃん持有的灵魂。



绝对恶搞：

这ミイラ父子两人实在是很恶搞，逢人便说自己的身体如何差，如何容易贫血晕倒……这不是废话吗!?一个头上剁着斧子！一个头上剁着青龙刀！伤口还在不断流血！也不拔下来！非要顶着四处乱窜！不贫血才奇怪呢！

ロストドール



↑在グレゴリーハウス四处寻找自己丢失的洋娃娃的少女。虽然平时非常可爱，可一旦把她抱起来的话……

绝对恶搞双面的少女…也可以说是双重人格的一种极端表现吧……不知道算不算恶搞……



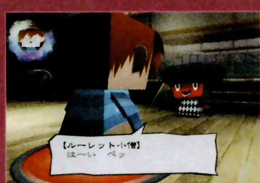
- ●在グレゴリー商店内交换“お人形”。
- ●当ロストドール在房间内时（要确认她持有的灵魂没有带在身上）将“お人形”放在她的门外。
- ●敲门将其诱出(如果她在门外就直接与她交谈)。
- ●趁其捡起“お人形”高兴的时候进入她的房间。
- ●取得ロストドール持有的灵魂。

第三夜 见えざる真实

ルーレット小僧



←头部变成轮盘赌的男孩。从与他见面到最后，都会逼着你一直跟他玩双六。



- ●在B2F取得骰子。
- ●装备骰子与ルーレット小僧交谈并开始“双六”游戏。
- ●“双六”游戏胜利后取得ルーレット小僧持有的灵魂。

绝对恶搞这个角色的身上没有什么恶搞的地方，所以大概介绍一下与他进行“双六”游戏的系统吧。这个游戏基本上就是类似《大富翁》那类的走格游戏，目的是要在グレゴリー之前到达终点，在沿途中有奖励同样也有陷阱，并且会扣去一定的精神力，道具是总共可以带三个，每个回合只能使用一个。取得ルーレット小僧持有的灵魂后还可以前往地下的赌场与其进行游戏，胜利后可以取得道具作为奖品，从B1F至B3F的奖品等级越来越高，但是难度也越来越难。

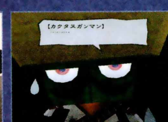
カクタスガンマン



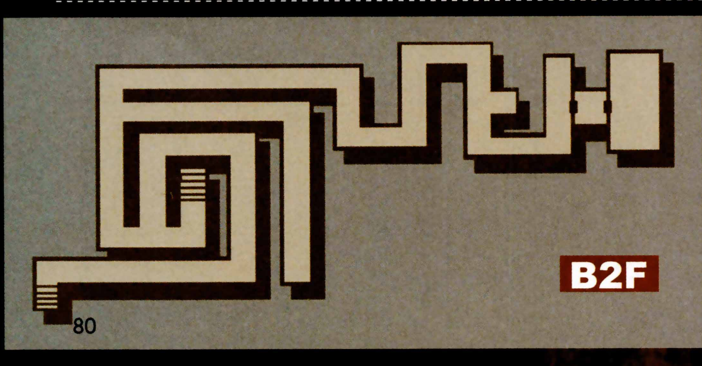
↑曾经是革命军的领袖。只能在毫无理由的找住宿客人决斗上寻求自身存在价值的悲哀之男。

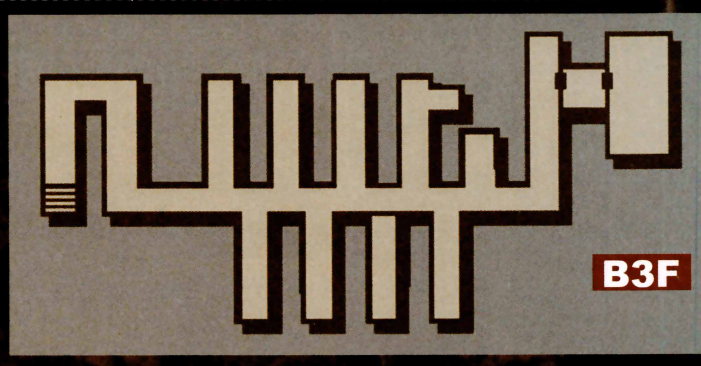
- ●到カクタスガンマン门外敲门将其诱出。
- ●立刻躲到走廊拐角，不要被发现。
- ●カクタスガンマン返回房间后再去敲门。
- ●连续三次后他就会丢下灵魂跑掉。
- ●取得カクタスガンマン持有的灵魂。





绝对恶搞这个家伙其实很倒霉的，从グレゴリー房间（管理人室）中的日记中就可以得知，他被“敲门把戏”捉弄已经不是第一次了，这里的很多房客闲暇时的游戏就是用这个方法折腾他……的确是一群很清闲的房客……





TVフィッシュ



↑在[FREFORY HOUSE]四处游动的电视鱼，什么时候会在哪里出现完全是个谜。

●在B1F的3号仓库中取得“电池切れリモコン”。
●在グレゴリ—商店内交换“干电池”并使用。
●TVフィッシュ是随机出现的，其出现后要立刻去找他。
●使用“リモコン”射击TVフィッシュ。
●取得TVフィッシュ持有的灵魂。

绝对恶搞：

脑袋上顶着、不是，脑袋就是电视的鱼，而且身体还是骨头……这种设定很少见啊。对付它的方法就是用遥控器把他关掉……

地狱のシェフ



↑[FREFORY HOUSE]的厨师长。最喜欢见到住宿客人痛苦的表情。巨大的菜刀拥有连象骨也可以斩断的惊人威力。

绝对恶搞：

以蜡烛为身体的厨师长，最讨厌的就是刮风，因为一不小心就会把头上的火苗吹灭，在取得他持有的灵魂的剧情后，他是骂着街从仓库出去的……

“我讨厌刮风！我讨厌仓库！”



●在厨房的锅中加入各种道具，直到无法继续增加。
●地狱のシェフ回厨房后发怒并开始四处寻找主角。
●将其引诱到仓库中。
●取得地狱のシェフ持有的灵魂。

第四夜　道の行方

デビル/エンジェルドッグ



↑与光同时出现，可以使对方摆脱烦恼，虽然平时是以天使的姿态现身，但随着心态的转变也会变成恶魔。

●在仓库中取得グレゴリー“爱读书”。
●18:00后エンジェルドッグ会去谈话室看电视。
●在グレゴリ—进入前装备“爱读书”与之交谈。
●18:30后进入谈话室。
●取得エンジェルドッグ持有的灵魂。

绝对恶搞天使狗每天会在特定的时间去谈话室看电视，而碰巧グレゴリ—要在这个时间去打扫卫生，结果不用多说了，一个要看电视，一个要扫除，俩人意见不和打起来了……如果在グレゴリ—进入房间之前去与他交谈并且将“爱读书”交给他的话，他就会抛开扫除的事情跑到仓库去美滋滋的看书……至于那本书是什么书这里就不多说了，大家自己看图片就知道……

クロックマスター



←可以倒转时间的古老时钟，但是几乎都会歪曲成不必要的时间。

●趁マイサン不在时于仓库内取得“ドライバ—”。
●装备“ドライバ—”去找クロックマスタ—交谈。
●与クロックマスタ—拉开一段距离后他就会使用“时间停止”。
●连续使用数次之后クロックマスタ—不支倒地。
●装备“ドライバ—”去找マイサン交谈。
●取得マイサン持有的灵魂。

マイサン



↑クロックマスタ—的儿子由于还在修行中，所以经常要给父亲的头上发条，其实力已经超越了父亲。

绝对恶搞：

与ミイラ父子有些相似的父子，父亲很爱儿子，儿子很尊敬父亲，并且父亲的身体状况都不怎么样…クロックマスタ—之所以多次使用“时间停止”后会晕倒就是因为这个原因，另外，想必细心的玩家已经发现マイサン这个名字有点问题了…不错，用英语来写的话就是“My son”，翻译过来就是“我儿子”的意思，这个…未免有些太直接了吧，而且…如果クロックマスタ—叫他还好，可如果是其他人叫…他不就是…

第五夜　脱出の时

●向旅馆大门前进，调查后发生情节。
●情节后进入大铁门，深处取得补给品与“希望の键”。
●通过通道另一侧有旋把的门。
●到正门与グレゴリ—ママ战斗。
●脱出旅馆后再次发生情节。
●直线向光亮的出口冲去。



与グレゴリ—ママ战斗的重点：

在战斗中主角是无法攻击的，只有灵活的闪避。グレゴリ—ママ的攻击方式有两种：一、利用手杖敲打，这个是近距离的攻击，只要与她拉开距离就可以了；二、放出火球攻击，这个攻击是有先兆的，只要看到她累到喘气，她马上就要使用火球了。而与她战斗的方法就是要利用她放出的火球，每次看到她喘气休息的时候就跑到正门，当她放出火球的时候立刻躲开使火球击中旅馆大门，几次之后大门被破坏就可以脱出了。需要注意的是，当大门被破坏到一定程度后グレゴリ—ママ的行动速度会变快，并且会使用麻痹攻击，虽说麻痹很快就可以消去，但也还是很危险的。

●二周目中的变化：

如果接续一周目的穿版记录继续游戏，在一周目中未出现的书本可以全部收集齐，敌人的攻击力以及行动速度也会有所增加，其他就没有什么了，感觉没有什么意义的二周目……

■文/偷窥狂・明人

审判小僧ゴールド



←审判小僧的黄金版……



●寻找审判小僧ゴ—ルド与其交谈。
●如实回答他随机提出的问题。
●取得审判小僧ゴ—ルド持有的灵魂。

绝对恶搞：

这个“黄金审判小僧”（审判小僧升级版！?）提出的问题都是之前夺取其他房客持有的灵魂时发生的事情或者周遭的情况，由于他完全是随机提问，大家只有平时收集灵魂的时候多注意一下了。

第六夜　ネコゾンビ

●固定情节……看着……等穿版……



电软又郁闷我：

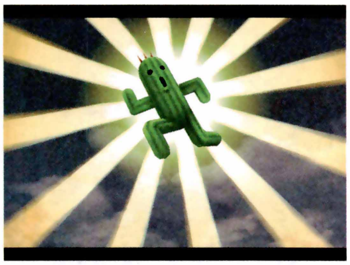
- 电新特别版第二弹！
- 12道大菜，名厨料理
- 两张光盘内容满载
- 豪华外包装盒
- 精美双碟光盘盒
- 附赠大幅海报
- 超可爱仙人掌玩偶独家赠送



仙人掌召唤兽资料

名称：仙人掌 （サボテンダー）
登场作品：FFVIII FFIX FFX FFXI
HP：120000
属性：无
攻击力：？？？
防御力：？？？
回避力：255
出现地点：仙人掌岛、沙漠
必杀技1：针千本
效果：伤害值强制10000 对任何角色一击必杀
必杀技2：逃跑
效果：战斗中突然脱离战场，成功率极高
说明：仙人掌是一群生活在沙漠中的小怪物，本身并不好斗，在与敌人战斗时也尽量逃跑。不过一旦他们发怒可是非常危险的事情。一旦战胜它们你可以得到很多值得惊喜宝物。


这就是现实生活中仙人掌召唤兽的原型，你有没有在旅途中见过它？


FFVIII仙人掌的必杀技针千本，中了之后真是欲哭无泪（HP上限怎么就只有9999呢？）


在FFXI特别片吉拉德的幻影中，也加入了高人气的仙人掌，只不过外形有了变化。


日本有可当作睡枕的超大仙人掌，不过可是天价哦！


送给MM还是自己留着?!
FFVIII中仙人掌初次登场。在艾斯塔·仙人掌岛，上面只有一片沙漠，而且在地图画面中就能看见一棵仙人掌在那里时隐时现。当撞上它时，发现是个巨型仙人掌，HP奇高，并且会使用伤害值强制10000的必杀技“针千本”。最可怕的是它会在战斗中随机逃跑，这也是它的强大之处。不过只要玩家能打败它，仙人掌就能成为召唤兽。此后的FF作品中也都有仙人掌的身影。它们共同的特点就是回避力极高，而且特别喜欢逃跑，必杀技“针千本”对于游戏初期的玩家来说简直是噩梦。
电玩新势力
FINAL FANTASY
最终幻想典藏纪念
光盘中的三大隐藏秘密全公开！
1、收录有FF I–XI的全部midi曲目超过1300首(放进电脑光驱即可找到)
2、附赠手机铃声音乐编辑软件，可将FF的MIDI曲制作成铃声上传至手机。
3、本套VCD对应杜比定向逻辑环绕系统II，使用相应解码器即可享受到高品质环绕声音效。
全国
热卖中！
定价:18.80元
次世代传媒联盟
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

这样的书国内只有一本，马上就要卖完了！

一本很有分量的书

5 0 0 页 ， 豪 华 装 帧 ， 份 量 很 重 ！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学，目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。



让每位邮购者都收到书，不让一个人失望！

让每位邮购者都收到完好的书，不让一个人失望！

把《游戏的设计与开发》包装到牙齿



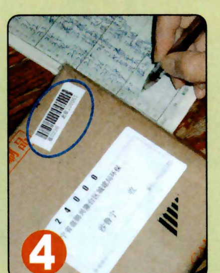
用塑料袋将书装好



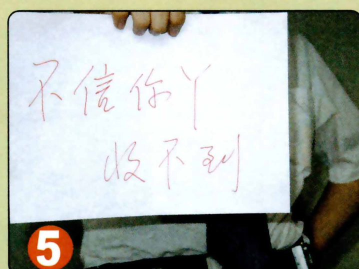
外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好



书两侧四角用胶带包好



每一本书都挂号登记



有志者事竟成

500页豪华装帧

超值定价：**50.00**元

限量发行，只限邮购

不多了，需要者快动手吧！

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

掌机迷第五弹乘胜出击，全彩掌机迷+游戏VCD+DIY不干胶游戏贴纸，并有多项奖品抽取



掌机迷(5)

■开心价：10.00元　　9月10日出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力8

■定价：8.80元(双光盘)　　9月15日出版

国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高



动感新势力 金版MTV

■定价9.80元(双光盘)　　9月5日出版

银字黑色超酷外包装盒，双光盘展示FF十五年光辉岁月。超可爱仙人掌召唤兽及海报说明书。



最终幻想典藏纪念

■定价20.80元(含挂号费2元)　　已出版

国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备



游戏的设计与开发

■定价50元　　已出版

2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。



电新DVD4

■定价10.00元　　出版热卖中

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10	B01 樱大战2
A02 樱大战	B02 高达经典名曲(已售完)
A03 恶魔与天使	B03 最终幻想X-2
A04 红宝石MTV	B04 最终幻想XI
A05 超时空要塞	B05 合金装备本质
A06 动漫电玩金曲集	B06 任天堂全明星交响曲

(邮购详细办法见本期广告页)

动感新势力金版MTV　9.80元

电玩新势力银版MTV　6.80元

电玩新势力红宝石MTV　8.80元

电玩新势力DVD

第1、2辑(极少量存货，需求速购)、第3辑第4辑(最新出版)　　每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6、7、8期(9月15日出版)双光盘　　8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24期(9月7日出版)，双光盘8.80元。其余各期已售完。

网络游戏密技1、2　6.80元

樱大战典藏纪念　15.00元

游戏的设计与开发(只限邮购)　50.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇) 17期(足球CD) 18期　9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

最终幻想典藏纪念　20.80元

掌机迷2、3、4　10.00元

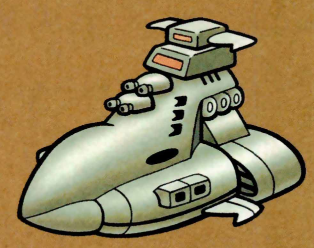
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结





天地会会长兼α队指挥官讲话：

★近段时间为了钻研KOF2002而疏忽了GBA的秘技研究，不过很多玩家的来信告知GBA的KOF很不错，虽然为了保护本人的GBA从不碰那些激烈的动作游戏，不过在编辑部接上GBP后果然见识了KOFEX2的效果，看来有转型的必要了。（KOFEX2仅能保证最高难度穿版，其余没有深入）

★本期依然是以广大GBA玩家的秘技为主打，索尼迷和微软迷们呢?



GBA 光明之魂2

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●提高火焰抗性

游戏初期城内右下方有一火堆，站上去就会被火烧到（不掉血），被烧几下后，耐火就会+1，这样只要多站一会儿，在初期就能拥有较高耐火性了。（注：此法只能增加耐性15点）

●隐藏迷宫

コリダおはあさんの#户:突破“ゴブリン砦”后与国王房间外右侧戴白帽子的人交谈后出现。突破后得到“ライゾン1”。

道具屋「イバネマ」の馆：突破“妖精の泉”后，与城堡右上方屋内书架前的人交谈后出现。

きのこの森：“オードブル砂漠”突破后与城堡左下方屋内女子交谈后出现。用“天使の羽”将老人送回城后可得到“マッタク”。

选ばれし勇者の遗迹：在“王立斗牧场”中胜出所有比赛。

——北京　西门不四

XZS：联机游戏必备。



GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●忍/暴走忍的两条隐藏技

1、特别技：空中↓+重脚

2、隐藏追加攻击：战斗中，按站立重脚则开启隐藏追加攻击，按站立重拳或使用其它必杀技则关闭，隐藏追加攻击。

开启隐藏追加攻击后，使用“气压差による大气の螺旋运动”或“神灵体显现时における例外的予兆”则会追加一本类似八神紫炎的攻击。

※注：轻“气压差による大气の螺旋运动”命中空中的对手时才追加隐藏攻击。

——广东　朱斯迪

XZS：GBP＋KOFEX2＝掌机格斗再研究。

GBA ZOIDS SAGA2

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●小技巧

移动中按住B键会“跑”。

战斗中按住B键会缩短战斗画面。

L+R+START+SELECT：复位

●通关后的奖赏

到リブダウソ城镇参加ZOS竞技大赛，胜出后，レイヴソ，リーゼ等超强角色入手。

“オプツヨソ”中的“チャレソジソグモード”LV10开启，超级技能“背水之阵”只能在此获得。

——广东　朱斯迪

XZS：可以试试GBASP遥控的感觉了。

GBA 恶魔城·晓夜圆舞曲

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●游戏中的COSPLAY

关于游戏中的动漫角色大概统计了一下，感觉挺有趣的。

魂替身——JOJO奇妙冒险

超高速移动的生物——JOJO奇妙冒险

会时间停止的兔子——爱莉丝梦游仙境

阳电子炮——新世纪福音战士EVA

梦魔变身前求救的小女孩——侍魂中娜可露露

红包拳击手套——第一神拳

直拳、开龙拳的虎人——街霸

36年前死去的上级兵——不会是生化危机吧

天上飞来飞去的复仇女神——北欧女神传说

仔细看吸血鬼猎人J大叔的高跳——超人

——秦皇岛　倪楠

XZS：COSPLAY向大作。

PS2 R-TYPE FINAL

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●启动作弊模式

在游戏中按START后暂停，然后按住L2依次输入→→←→←←→←R2↑↑↓↓↑↓↑↓R2 成功后会听到音效进入作弊模式，再输入一遍后解除该状态。

——北京 LULU



GBA 光明之魂2

游戏推荐度:9 秘技实用度:6

●金钱复制法

先要有十万元以上的金钱（一个空格最多能放十万元），将十万元存入银行，再将多余的金钱分为若干份（无论多少钱）。这时只要将十万元从银行拿出，将十万元放在道具栏中若干份金钱的任何一份上，那么你就会发现银行中的十万元不变而你道具栏上的那份钱变为了十万，这样你就可以反复制，有多少份钱就能复制出多少个十万了。但此法不能在同一界面中使用（如都在道具栏中，或都在银行中），并且想要存到十万可能要到一周目之后，故大家要多多努力，拼命抒钱。本游戏中有许多隐藏要素，由于没有完全解开，故不在此解释，留给各位玩家自己去解开吧！

——上海　潘超

XZS：为了验证秘技，难道要二周目再开。



GBA 恶魔城·晓夜圆舞曲

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●4、5级以上的快速升级法

条件：1、持有"变为魔兽突进"的魂（蓝）；

2、持有"经验值增加1.2倍"的魂；

升级地点："炼狱斗技场"中的"修严道（体）"

升级方法：装备上以上两种魂并打开右侧的房间后，在此变为魔兽反复突进击倒12个"光柱骷髅"即可。由45级升到99级只需2小时左右。（当MP耗光时，可到左上方的存点进行补充）

●TULIUS的秘密

本作的第二主角JULIUS的能力并非像前几作那样一成不变的。在《晓月》中，JULIUS可以通过打倒BOSS吃掉回复球来增加能力(攻+25，防+10)。如此一来，只要稳扎稳打下去的话，挑掉伯拉罕只是小菜一碟。还有，在"地下水域"处有一瀑布，看似无法进入，其实只要让JULIUS站在小船最右侧，当船到达离瀑布最近点时按下右键+L键即可进入。由于JULIUS无法进入"混沌"，所以使用JULIUS时的地图达成率最高只有99.4%，不知您是否完成JULIUS的全地图了呢?

●其它的出城方法

在"电软"第112期，天使受容体老兄公布了一则关于出城的BUG。后经笔者不断摸索发现出城方法不只一种。只要是在可容纳一个人的高度且上部无道路的区域都可以出城（比如"忘却之庭园"中三个"空中庭园"的最上部）。方法同天使受容体老兄所讲的一样，而且出城后移至其它区域时也会被"传送"走。

●有关神秘道具"骷髅钥匙"

其实"骷髅钥匙"在正常游戏中是无法取得的，只有用"金手指"修改道具时才能出现。不过笔者到现在仍未发现其用法。据说是用来打开"不可侵洞窟"某处的"骷髅门"的，可笔者也未发现"骷髅门"。如有知情者望赐教，不胜感激！

●BOSS RUSH之BT打法

进行BOSS RUSH前,您需装上"HP越少越强"的魂（黄），之后使用（吃）那个"变质了3年的牛奶"，您会发现苍真的能力得到大幅提升。之后您可以利用较强的能力进行BOSS RUSH了。为了取得最佳速度，您最好持有MP无限的戒指。还有如果您认为初期不太适应的话亦可装上"可抵挡一切攻击"的魂（蓝）。武器方面可用那柄蓝色大剑（圣属剑），防具最好选用加STR和INT高的。笔者利用这一方法打出了1分42秒的成绩。有关具体作战方法还得诸位自行研究（笑）。

——黑龙江　邹文

XZS：掌机恶魔城最高作总结。

GBA 超级马里奥A4

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●100个生命创造法

在第六世界的第四关，从上方水管出来的地方

1、首先不要打倒从右边出场的乌龟，直接走到水管，把水管周围的敌人解决掉。

2、接下来稍往前走点儿，等到天上的魔云出现就跑到原地。

3、回到水管处，捧起一个乌龟，爬到水管下方的方块上之后把乌龟扔下两个木纹方块中。

4、在两个木纹方块之间来回转动的乌龟可以打掉魔云放出的刺鱼弹。

5、MARIO只需一直停在中间的方块上即可。

※注：在职时刺鱼弹也可以打到站在中间方块的MARIO,只能靠运气啦。还有拿乌龟时也有一定难度的，想得到100个生命，一次是不可能的，等到"TIME UP"后再过此关就可以得到100个生命。

●三个选关魔笛的出现法

第一个魔笛

右第一世界的第三关在临近到过关黑幕台的前面，有一个白色的板块让MARIO跳到上面，切记安全情况下，按↓4秒后MARIO会进入背景后面的另一个板层（注：进入后不要猛跳或跳得过高，这样会跳出板层的）。没碰到敌人以最快的速度冲到终点，黑屏后进入"白蘑姑"家中从那个宝箱中就可以得到第一个"选关魔笛"。

第二个"选关魔笛"在第一世界的第四关后的小城堡里在跳关一个个有水珠跳出的断口处有一个是很长的走廊，右边有一个"？"方块，里面有一个金属鸭子，踩碎它之后走到后面，不要进门（注：在此时必须有使用树叶，使之MARIO可以变成飞天MARIO）。然后向反方向最快的速度跑，然后飞起到右上从左向右飞行（注：此时是看不到MARIO的只能看到屏幕的物景在动），一直到物景不动时按↑后会进入城堡的一个暗门，打开里面的宝箱就可以得到第二个"选关魔笛"。

第三个"选关魔笛"在第二世界中，先打倒里面的舵背鸭子，可以得到"音乐盒"和"斧子"，在此世界的右上前有一个石头，在此处使用"斧



子"，就可打碎石头可进入第二世界的中层，里面有一个"白磨姑"，在里面可以得到青蛙衣，在一个"舵背鸭子"中可以拿到第三个"选关魔笛"。

——辽宁　祝业海

XZS：一向对该系列的难度没有抵抗力，浅尝中。

GBA 马里奥赛车A

游戏推荐度:9 秘技实用度:7

●隐藏赛道

在大奖赛中，除了原有的20条赛道外，还有20条隐藏的附加赛道。只要在任意一站比赛中累计获得100枚金币以上，然后回到选站的画面，按"L"或"R"键，便可选择本站的附加赛道。

●Special cup出现条件

前四个赛道都拿到冠军，就会出现，另外如果是100C.C达成条件的话，则可以在Free run使用special cup的赛道150C.C的话是Time attack。

●SFC赛道出现条件

包含special cup在赛道内全部拿到冠军，然后第二次就是要获得100以上的金币。另外，free run跟time attack模式的使用条件一样，也是100C.C对应Free run，150C.C对应time attack。

●扣分条件一览

只要出现下列这些状况的话，就会造成扣分。

1、使用刹车	2、起跑时ENGLIG BREAK
3、路肩行走	4、使用红灯
5、使用无敌星星	6、使用闪灯
7、撞到墙壁,或是撞到边条	8、出现？？？
9、打滑	10、RETRY

●加分条件一览

只要达成这些条件的话，过关后特级就会比较高，要拿到三星也不是问题。

1、获得金币

2、火箭加速成功

3、迷你TURBO成功（过弯加速）

4、持有道具的状态时又再次拿到道具

5、对手车使用闪灯

●小技巧

当撞到东西或香蕉的时候，车身会左右晃动变得无法控制方向。然后陷入一片天旋地转，此时会失去一些金币，在车身晃动之际，放掉加速键，赶快按刹车(这个动作一定要在车身陷入旋转之前处理好),此时玩家头上会出现一个音乐符号，这样车身就不会旋转了，金币也不会失去了。

——秦皇岛　倪楠

XZS：每日两小时的休闲必备品。

SNK.VS.CAPCOM混乱
系统分析解说

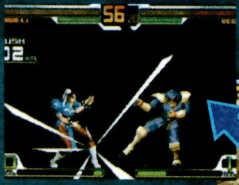
SNK.VS.CAPCOM混乱
全人物技表

特殊技的特性

基本上所有角色都拥有自己的「方向+按键」特殊技。中段攻击及下段攻击、改变跳跃的轨道等等，性质各不相同。

大部分特殊技都可以取消通常技使出。而且往往还可以取消后再使出必杀技。如果是这种可以前后取消可能的特殊技，就可以使出通常技→特殊技→必杀技的标准SNK式连续技了。

特殊技的缺点就是，一旦受到攻击时就会变成COUNTER HIT。例如特瑞使用3+C对空的时候，受到攻击变成该状态时，就会受到很大的伤害。而且，本作中特殊技不能使用挥空取消，这一点需要格外的注意。



特殊技基本都用在连续技中，另外，特殊技也可以在通常技挥空取消后使出。



↘+B可以取消并接上必杀技及超必杀技。在这之后使用凤翼扇吧。



比如使用春丽的时候，首先近距离站立使用C，利用取消与特殊技↘+B衔接起来。

取消时的性能变化

在所有角色的特殊技中除了可取消一些通常技以外，像原来必须站防的中段攻击现在可以蹲防，过去取消不能的招式现在也都使用可能了，但性质也会发生很大的变化。全人物特殊技性质详情大家请参照下表。

一旦使用延迟取消……

使用通常技取消接特殊技的时候，如果让取消的时间延迟，就可以使出带原有段位性质的特殊技了。中段判定的特殊技都可以活用这种技巧，会给对手意想不到的伤害。



充分活用判定为中段的特殊技。赶快练习按键的技巧吧。

现在站防、蹲防都可成立了，但也有可以取消接上必杀技的夸张技巧。





龙的→+A本来应该是中段攻击。可是一旦取消通常技使出来的就是……

特殊性能一览

多段技的资料是从第1段开始按顺序以“·”来分割。另外，在“特殊攻击判定”中，“中”是中段判定，“下”是下段判定，“无”则是没有段位判定。

角色名	指令	是否可以取消通常技	通常时		使出取消的情况	
			特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定	取消
京	→+B	○	中	×	无·无	×·○
	↘+D	○	下、下	×·×	下·下	×·×
	在空中↓+C	–	无	×	–	–
庵	→+A·A	○	无·无	×※4·○	无·无	×※4·○
	→+B	○	中	×	无	×
	在空中←+B	×	无	×	–	–
特瑞	↘+C	○	无	○	无	○
舞	→+B	○	中	×	无	○
	↘+B	○	下·无	×·×	下·无	○·×
	在空中↓+A	×	无	○※3	–	–
	在空中↓+B	○	中	×	中	×
	在空中↓+D	○	中	×	中	×
藩	→+B	○	中	×	无·无	○·○
蔡	←或→+B	○	无	×	无	×
良	→+A	○	中	×	无	×
	→+B	○	–	–	–	–
	↘+B	○	–	–	–	–
香澄	→+A	○	无·中	×·×	无·无	×·○
Mr.KARATE	→+A	○	无	×	无	○
	←+A	○	无	×	无	×
	→+B	○	中	×※4	无	○
幻十郎	↘+C	×	无	○	–	–
	→+D	×	下	○	–	–
龙	→+A	×※1	中·中	×·×	–	–
	←+A	○	无	○	无	○
	→+B	×※2	无	×	–	–
	↙+D	○	下	○	下	○
肯	→+B	×※1	中	×	–	–
	↙+D	○	下	○	下	○
春丽	→+B	○	无	○	无	○
	↘+B	○	下	○	下	○
	在空中↓+B	×	中	×	–	–
	斜跳C中+C	×	中	×	–	–
	→+D	○	下	×	下	×
	↘+D	○	中	×	中	×
盖尔	↘+B	×※1	下	×	–	–
	→+C	×※1	无	×	–	–
盖尔	←或→+B	×	无	×	–	–
	←或→+D	×	无	×	–	–
达尔锡	←+A	○	无	×	无	×
	←+B	○	无	○	无	○
	←+C	○	无·无	○·×	无·无	○·×
	←+D	○	无	○	无	○
	紧急回避中+D	×	无	×	–	–
	↘+A	○	无	×	无	×
	↘+C	○	下·无·无	×·×·×	下·无·无	×·×·×
	↘+B	○	下	×※4	下	×※4
	↘+D	○	下	×	下	×
	在空中←+A	×	中	×	–	–
	在空中←+B或D	×	中	×	–	–
	在空中←+C	×	中	×	–	–
	在空中↓+D	×	无	×※4	–	–
	在空中↓+C	×	无	×	–	–
巴洛克	→+B	×	中	×	–	–
	→+D	×	无	×	–	–
	↘+D	×	下	×	–	–
沙加特	→+A	×	中	×	–	–
	↙+D	×	下	○	–	–
豪鬼	前方跳跃中↓+B	–	无	×	–	–
	→+C	×	中·中	×·×	–	–
	→+D	○※1	无	○	无	○
	↙+D	○	下	○	下	○
地震	→+A	×※1	无	×	–	–
	→+B	×※1	中	×	–	–
	在空中↓+C	–	无	×	–	–
	←或→+D	×	中	×	–	–
塔巴萨	↘+B	○※1	无	○	无	○
	↘+D	○※1	无	×	无	×
	→+C	○※1	无※5	×	无※5	×
	↘+C	○※1	无※5	×	无※5	×
	在空中↓+D	×	无	×	–	–

※1：某处取消对应技
※2：某处取消对应技、使出某处取消对应技后性能改变
※3：特殊技也可以取消
※4：超必杀技中可以取消
※5：下段可以攻击对手脚部

SVC 混乱 请关注这里!!

作为战术重点的重要系统!

防御取消后的紧急回避

只要牢牢掌握这个系统，在游戏的时候就可以变得更得心应手。这里给出其性能和使用方法吧。



熟练掌握这个系统就可以在战斗中立于不败之地，不管怎样大家一定要试试看啊！

基本的性能

GC紧急回避的操作是，「防御对手的攻击之后输入→→或者同时按BC」。一旦成功输入，防御僵直就会取消，发动留下蓝色残像的特殊紧急回避。不过，一旦发动该系统就会消耗一定量的能量槽，所以在能量槽不足的时候是无法使用的。

在动作中对于打击技是无敌的，（有被投判定）动作后也没有硬直。而且，在动作中还可以转移到跳跃及攻击等其它行动上。这一点和普通的紧急回避有所不同，普通的紧急回避时动作开始后无法转移成其他的行动，大家需要注意。而且，普通的紧急回避在转移成其他的行动时也不是无敌的。

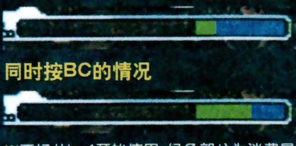
力量槽的消费量就像左上图一样，→→比BC同时按消耗的要少一些。假设把Lv1分的力量槽换算成10的话，→→大约消耗2，而BC同时按则要消费6。

把这些归纳起来可以总结成「以简单并且低风险的强力变换为目标的系统」。下面，就为大家介绍一下他们的使用方法。

GC FRONT STEP的能量槽消费量

使用→→的情况

同时按BC的情况



※正好从Lv1开始使用，绿色部分为消费量

虽然面对投技无法回避。由于通常的投技可以投拔，所以其实用性是不会改变的。

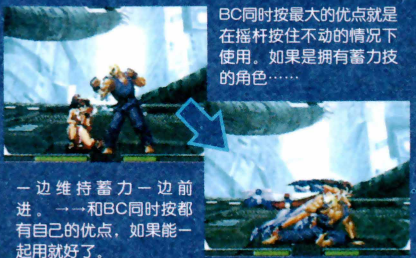


对于打击技完全无敌且毫无破绽的GC FRONT STEP。虽然风险低非常方便，但是……

→→和BC同时按，会得到什么结果?

读过右边的话后，一定有很多人都会觉得“如果没有性能差的话，力量槽消耗量比较少的就是→→吧!!”不过，BC同时按也有它的优点。

那就是“由于输入简单所以很容易迅速的使用”，“不论在哪种状态都可以不用摇杆输入”。特别是对拥有蓄力系技巧的角色非常重要。如果BC同时按的话，玩家可以一边维持蓄力一边使用GC FRONT STEP，非常简单的将必杀技组合到之后的连续技中。



BC同时按最大的优点就是在摇杆按住不动的情况下使用。如果是拥有蓄力技的角色……

一边维持蓄力一边前进。→→和BC同时按都有自己的优点，如果能一起用就好了。

SVC 混乱 请关注这里!!

掌握关键战力UP！顺利运用就是天堂!!

MAX发动中的两大系统

在MAX发动中也有可能进行两种取消。熟悉各种不同的技巧，在战斗中取得胜利吧。



「想胜利！那就只有这样做了」开始研究连续技吧。

超级取消的结构

MAX发动中可以使用的超级取消指的是取消对应必杀技后使用超必杀技及EXCEED的系统。

超必杀技虽然要消费一定量的TIMER，但只要使用超级取消就可以不用消费TIMER了。另外，利用超级取消使出的超必杀技，不一定能实现连续命中。所以在施展连续技时一定要留意取消后有无较大破绽。

任意取消的结构

和超级取消并列的MAX发动中的正面要素就是任意取消了。任意取消指的是用来取消平时无法取消的打击技和对应技。关键并不是「在必杀技之后接上任意取消必杀技」，而是「可以使用对应取消技取消各种打击技」。使用任意取消的时候，会消耗一定量的TIMER。速度快的反复使用任意取消的情况下，到TIMER耗完为止大约可以使用7次左右。

超必杀技也可以取消！由于连续技可以让玩家占尽先机，所以赶快来看看对应的招式吧。



这就是使用对应超级取消的必杀技打中对手的样子(即使在防御中也一样OK)。

任意取消不管之前使用的是什么技巧基本都可行，当然可用的只有对应招式。



使用春丽的打击技弱气功拳攻击敌人。命中的一瞬间，掌握时机取消接上必杀技……

超级取消技的性质

- 取消必杀技，使出超必杀技及EXCEED的系统。
- 可以取消的必杀技属于对应超级取消的部分技巧。
- 使用取消使出超必杀技及EXCEED中，除了有地上和空中的不同以外没有特别限制。

任意取消技的性质

- 取消打击技，使出特殊技及必杀技的系统。
- 不论技巧的种类（通常技、必杀技等等），所有的打击技都可以取消。
- 取消使用出的特殊技及必杀技属于对应任意取消的一部分招式。



草雉京

即使是一些看起来似乎很好使的技巧，在GCFRONTSTEP中也格外的弱。必须要根据对手改变使用的招数，随时调整自己的战术。

投	扒铁	接近后同时按AB
	一刹背投	接近后同时按CD
特	外式・轰斧 阳	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落	在空中↓+C
必	百式・鬼烧	→↓↘+A或C
	贰百拾贰式・琴月 阳	☆→↘↓↙←+B或D
	R.E.D.Kick	☆←↓↙+B或D
	百拾四式・荒咬	☆↓↘→+A
	百贰拾八式・九伤	荒咬中按↓↘→+A或C
	百贰拾七式・八靖	荒咬中按→↘↓↙←+A或C
		九伤中按A或C
	贰百拾贰式・琴月 阳	荒咬→八靖中→↘↓↙←+B或D
	贰百拾五式・七濑	荒咬→九伤或荒咬→八靖中按B或D
	外式・砌穿	荒咬→八靖中按A或C
	①百拾五式・毒咬	☆↓↘→+C
	→②四百壹式・罪咏	①中按→↘↓↙←+A或C
	→③四百贰式・罪咏	②中按→+A或C
	→百式・鬼烧	③中按→↓↘+A或C
	七拾五式・改	☆↓↘→+B或D・B或D
超	里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
	百八拾贰式	↓↘→↓↘→+A或C
EX	最终决战奥义・无式	↓↘→↓↘→+AC同时按

☆任何时刻都可以对应取消的技巧



龙

必杀技基本和过去作品相同，永远的一流角色。在本作中，使用→+B主动攻击的战斗方法也非常强力。

投	背负投	接近后同时按AB
	巴投	接近后同时按CD
特	锁骨割	☆→+A
	肘打	←+A
	旋风脚	☆→+B
	踝踢	↙+D
必	波动拳	☆↓↘→+A或C
	升龙拳	☆→↓↘+A或C
	龙卷旋风脚	☆↓↙←+B或D（可在空中）
	灼热波动拳	←↙↓↘→+A或C
超	真空波动拳	↓↘→↓↘→+A或C
	真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+B或D
EX	真・升龙拳	↓↘→↓↘→+BD同时按

☆任何时刻都可以对应取消的技巧



特瑞・伯加特

判定极高的火焰冲拳和简单实用的连续技，被选用频率超高的特瑞，这次登场的超必杀技有了一些变化。

投	GRASSPING UPPER	接近后同时按AB
	BASTAR THROUGH	接近后同时按CD
特	斜上钩拳	↘+C
必	能量波动	↓↘→+A
	环绕波动	☆↓↘→+C
	火焰冲拳	☆↓↙←+A或C
	能量ダンク	☆→↓↘+B或D
	倒跃踢	☆↓集气↑+A或C
	碎石踢	☆↓↙←+B或D
超	①能量喷泉	↓↙←↙→+A或C
	→②TWIN喷泉	①中↓↘→+A或C
	→TRIPLE喷泉	②中↓↘→+A或C
	高轨喷泉	↓↘→↓↘→+B或D
	BASTAR WOLF	↓↘→↓↘→+A或C
EX	RISINGBEAT	↓↙←→+BC同时按后，A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+CD同时按

☆是任意取消对应技



八神庵

八神最擅长高威力的连续技，特别是蓄满力槽后使用八雉女～豺华，也可以轻易使出强行攻击。

投	逆剥	接近后同时按AB
	逆逆剥	接近后同时按CD
特	外式・梦弹	→+A・A
	外式・轰斧 阴"死神"	→+B
	外式・百合折	空中按 ←+B
必	百式・鬼烧	☆→↓↘+A或C
	百八式・暗挥	☆↓↘→+A或C
	百贰拾七式・葵花	☆↓↙←+A或C（可连续输入3次）
	贰百拾贰式・琴月 阴	☆→↘↓↙←+B或D
	屑风	接近后按→↘↓↙←→+A或C
	参百拾壹式・爪梳	☆→↓↘+B或D
超	①禁千贰百拾贰式・八雉女	↓↘→↘↓↙←+A或C
	→里参百十六式・豺华	①中按↓↘→×4+AC同时按
	里三百拾壹式・祈爪梳	↓↘→↓↘→+B或D
EX	血之暴走	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按

☆任何时刻都可以对应取消的技巧



肯

以强力的对空技为盾牌，善于在地面战一决胜负。虽然可以使用的技巧不多，但只要分别掌握熟练，也是非常强的哦。

投	背负投	接近后同时按AB
	地狱车	接近后同时按CD
	地狱风车	在空中接近时按CD
特	闪电脚后跟割	→+B
	踝踢	↙+D
必	波动拳	↓↘→+A或C
	升龙拳	☆→↓↘+A或C
	龙卷旋风脚	☆↓↙←+B或+D（可在空中）
	钝落踢	☆←↙↓↘→+B※
	镰挥踢	☆←↙↓↘→+D※
	大外回转踢	☆←↙↓↘→+BD同时按※
超	升龙裂破	↓↘→↓↘→+A或C
	疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+B或D
EX	神龙拳	↓↘→↓↘→+BD同时按（连打）

※按键不放即可派生出"闪电脚后跟砍"



不知火舞

虽然在对空方面不太完善，但机动力的优势可以弥补这个缺陷。使用牵制引诱对手，配合GC紧急回避一起使用效果明显。

投	不知火刚临	接近后同时按AB
	风车崩	接近后同时按CD
	梦樱	在空中接近后同时按AB或CD
特	黑燕之舞	→+B
	红鹤之舞	↘+B
	大轮风车落	在空中按↓+A
	浮羽	在空中按↓+B
	山樱桃	在空中按↓+D
必	龙炎舞	☆↓↙←+A或C
	小夜千鸟	☆↓↙←+B或D
	花蝶扇	☆↓↘→+A或C
	白鹭之舞	☆→↓↘+A或C
	①孤鹭之舞	→↓↘+B或D
	→追加攻击	①中按→↓↘+B或D
	必杀忍蜂	☆←↙↓↘→+B或D
	①飞鼠之舞（地上）	↓集气↑+A或C※
	→浮羽	①的三角跳后↓+B或D
	→山樱桃	①的三角跳后↓+A或C
	→桃花鸟杀	①的三角跳后接近对方按↓+D
	飞鼠之舞（空中）	在空中↓↙←+A或C
		①的三角跳后↓↙←+A或C
超	水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A或C
	凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A或C
EX	超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD同时按

☆是任意取消对应技
※持续按键攻击，一松键就是三角跳



CHUN-LI 春丽

CAPCOM派游戏的原始级女主角仍然健在！赶快活用她的速度和攻击范围较远的腿技作战，使出强力的连续技吧。

投	麒麟袭	接近后同时按AB
	虎袭倒	接近后同时按CD
	流星落	在空中同时按AB
特	鹤旋腿	→+B
	前扫旋腿	↘+B
	鹰爪脚	在空中按↓+B
	鹰嘴拳	斜跳C中C
	鹤旋落踢	→+D
	鹤脚落	↘+D
必	气功拳	☆←↙↓↘→+A或C
	百裂脚	B或D连击
	SPINNING BIRD KICK	↓集气↑+B或D
	天升脚	→↓↘+B或D
	旋圆踢	→↘↓↙←+B或D
超	转身圆舞	接近后→↘↓↙←+A或C
	气功掌	↓↘→↓↘→+A或C
	凤翼扇	↓↘→↓↘→+B或D
EX	霸山天升脚	↙集气↘↙↗+BD同时按

☆是任意取消对应技



KIM 金加藩

在本作中金加藩同时兼备稳固性和非常容易使出的连续技，根据EXCEED的一击逆转性。在战斗中一定不要错过机会啊。

投	首极落	接近后同时按AB
	杀脚投	接近后同时按CD
特	踵落	→+B
	飞翔脚	在空中↓↘→+B或D
	霸气脚	↓↓+B或D
	半月斩	☆↓↙←+B或D
必	①飞燕斩	☆↓蓄力↑+B或D
	→追加攻击	①强飞燕斩中↓+D
	三连击	☆↓↙←+A或C（可连续三回输入）
	三空击	↓↙←+A或C · ↗+B或D · ↓+B或D
超	凤凰脚	↓↙←↙→+B或D（空中可）
	凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→B或D
EX	凤凰脚	↓↙←↙→+BD同时按（空中可）

☆是任意取消对应技



DHALSIM 达尔锡

使用奇异的瑜珈功，伸长手脚，喷吐火焰！由于攻击力不足，所以要求玩家在技巧的选择上必须格外细致才行。

投	瑜珈撞	接近后同时按AB
	瑜珈投	接近后同时按CD
	手刀上钩	←+A
	回旋踢	←+B
	瑜珈头槌	←+C
	瑜珈膝顶	←+D
	移动踢	前方紧急回避中D
	伸缩拳	↘+A或C
特	滑走	↘+B或D
	跳跃侧踢	在空中←+A
	跳跃前踢	在空中←+B或D
	跳跃拳	在空中←+C
	螺旋踢	在空中↓+D
	螺旋头槌	在空中↓+C
	瑜珈之火	☆↓↘→+A或C
必	瑜珈大火	☆→↘↓↙←+A或C
	瑜珈冲击	☆→↘↓↙←+B或D
	瑜珈传送	☆→↓↘或←↓↙+AC或BD同时按（空中可）
超	瑜珈地狱	↓↘→↓↘→+A或C
	瑜珈钻孔击	在空中↓↘→↓↘→+B或D
EX	瑜珈传说	↓↘→↓↘→+B或D

☆是任意取消对应技



GUILE 盖尔

在本作中声波冲击、SummersalTkick的蓄力时间都很短。自由操作必杀技就是使用他所需要掌握的第一课。

	龙后摔	接近后同时按AB
投	飞投	接近后同时按CD
	空截	空中接近后同时按AB或CD
	滑踢	☆↘+B
特	横鞭槌	☆→+C
	刺踢	←或→+B
	回旋踢	←或→+D
必	音速手刀	☆←蓄力→+A或C
	脚刀	☆↓蓄力↑+B或D
	连续脚刀	↙蓄力↘↙↗+B或D
超	全部消灭	←蓄力→←→+B或D
	急速抽打	1蓄力↘↙↗+A或C
EX	音速风暴	←蓄力→←→+AC同时按

☆是任意取消对应技



CHOI BOUNGE 蔡宝健

蔡宝健的速度填补了攻击距离短的缺陷。在本作中没有了对空方面的担心，所以玩家可以按照自己的步调轻松战斗。

投	头乘刺	接近后同时按AB
	下血突	接近后同时按CD
特	通魔踢	←或→+B
	龙卷疾风斩	☆↓蓄力↑+A或C
	飞翔空裂斩	☆↓蓄力↑+B或D
	旋风飞猿刺突	☆←蓄力→+A或C
必	飞翔脚	在空中↓↘→+B或D
	悲猿忏	☆→↓↘+B或D
	①回转飞猿斩	☆↓↙←+A或C
	→奇袭飞猿突	①中A或C
超	凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
	真！超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
EX	杓死	在空中→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按

☆是任意取消对应技



M.BISON M.拜森

本作中拜森得意的突进技比较好用，而且还可以利用紧急回避的攻击补足。最重要的就是不要错过施展连续技的机会。

投	头部爆弹	接近后同时按AB
	杠杆折断	接近后同时按CD
	回转拳	☆AC或BD按一段时间后离开
	冲刺直拳	☆←蓄力→+A或C
	冲刺钩拳	☆←蓄力→+B或D
必	冲刺重直拳	←蓄力↘+A或C
	冲刺重钩拳	←蓄力↘+B或D
	野牛头撞	☆↓蓄力↑+A或C
	野蛮捣碎	☆↓蓄力↑+B或D
超	疯狂野牛	←蓄力→←→+A或C
	十亿吨位突击	←蓄力→←→+B或D
EX	最终粉碎	↙蓄力↘↙↗+BD同时按

☆是任意取消对应技

RYO SAKAZAKI



阪崎良

在对空方面虽然很强，但在地上战中则稍有欠缺。只要好好的组合必杀技，就能轻易将对手玩弄于鼓掌之间。

投	谷落	接近后同时按AB
	巴投	接近后同时按CD
特	冰柱割	→+A
	上段受	→+B
	下段受	↘+B
必	虎煌拳	☆↓→+A或C
	虎咆	☆→↓+A或C
	飞燕疾风脚	☆→↘↓↙←+B或D
	暂裂拳	→←→+A或C
	雷神剑	☆↓↘→+B或D
	虎咆疾风拳	☆↓↙←+A或C
超	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
EX	天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+AC同时按

☆是任意取消对应技

BALROG



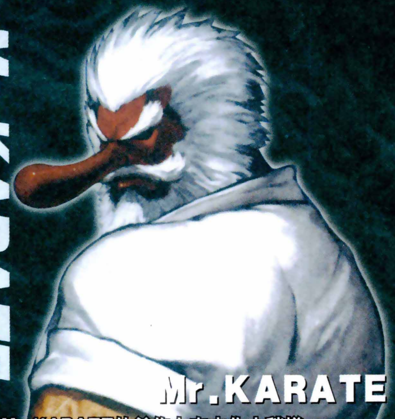
巴洛克

巴洛克拥有令人惊讶的速度以及远距离攻击的铁爪。使用强力的通常技，可以一点点的消磨对手的体力。

投	深红拍打	接近后同时按AB
	彩虹投	接近后同时按CD
	星团坠落	空中接近后同时按AB或CD
特	PIECEOFMERCURY	→+B
	COSMICSMART	→+D
	地面滑踢	↘+D
必	后砍	☆AC同时按
	弱后砍	☆BD同时按
	飞鹰爪击	↓蓄力↑+B或D · 触壁后A或C
	飞鹰空投	↓蓄力↑+B或D · 接近时A或C
	翻滚爪击	☆←蓄力→+A或C
	高空爪击	☆↓蓄力↑+A或C
	红色恐怖	☆1蓄力→+B或D
超	飞鹰爪击特别版	↙蓄力↘↙↗+B或D · 触壁后A或C
	飞鹰空投特别版	↙蓄力↘↙↗+B或D · 接近时A或C
	鲜红幻想	←蓄力→←→+B或D
EX	红色冲击	←蓄力→←→+C

☆是任意取消对应技

Mr.KARATE



Mr.KARATE

虽然Mr.KARATE的杀伤力在本作中稍嫌不足，但连续技的威力却十分的强。摆出空手道的架势，抓住眼前的机会吧。

投	大外割	接近后同时按AB
	一本背负	接近后同时按CD
特	鬼车	→+A
	飞车落	←+A
	瓦割	→+B
必	虎煌拳	☆↓↘→+A或C
	虎咆	☆→↓↘+A或C
	猛虎 无赖岩	☆↓↙←+A或C
	飞燕疾风脚	☆↙蓄力→+B或D
	翔乱脚	☆→↘↓↙←+B或D
	暂烈拳	→←→+A或C
超	霸王至高拳	→←↘↓↘→+A或C
	极限虎咆	↓↘→↓↘→+B或D
EX	超霸王至高拳	→←→+AC同时按

☆是任意取消对应技

KASUMI TODOH



藤堂香澄

不管是抓投技还是强力的龙卷枪打都非常的容易用。再加上各种打击技，充分利用机会使用挡身技就更加完美了。

投	卷上	接近后同时按AB
	合气投	接近后同时按CD
特	肘当	→+A
必	重当	↓↘→+A或C（空中可）
	白山桃	↓↙←+B或D
	灭身无投	☆←↙↓↘→+B
	杀掌阴踢	☆←↙↓↘→+D
	半身 · 诸手返	☆↓↓+B或D
	龙卷枪打	☆接近后→↘↓↙←→+A或C
	扇沟流	☆↓↙←+A或C(可三回输入)
超	超重当	↓↘→↓↘→+A或C
	不知火	接近后→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
EX	心眼 · 葛落	↓↘→↘↓↙←+AC同时按

☆是任意取消对应技

SAGAT



沙加特

谨慎的牵制对方并用对空技突袭敌人，同时抓住机会使用猛虎雨攻击对手，就可以一口气决定胜负。

投	猛虎投	接近后同时按AB
	猛虎击	接近后同时按CD
特	猛虎钩	→+A
	虎尾扫	↙+D
必	猛虎射	↓↘→+A或C
	地面猛虎射	☆↓↘→+B或D
	猛虎上钩拳	☆→↓↘+A或C
	猛虎踢	☆→↓↘+B或D
超	猛虎炮	↓↘→↓↘→+A或C
	地面猛虎炮	↓↙←↓↙←+A或C
	猛虎雨	↓↙←↓↙←+B或D
EX	猛虎逆待	↓↘→↓↘→+BD同时按

☆是任意取消对应技

EARTHQUAKE



地震

地震可以施展出和其体格完全不同，自由变化的复杂战斗方法。不过被他的屁股压死应该是最令人痛苦的死法吧。

投	去天堂吧	接近后同时按AB
	肥胖狠揍	接近后同时按CD
必	肥胖链锯	☆→↓↘+A或C
	肥胖跳跃	在空中↓+B或D
	肥胖忍法	☆→↘↓↙←+B
	肥胖忍法攻击	☆→↘↓↙←+D
	锁链翻飞	在空中↓↘→+A或C
	肥胖爆发	☆↓↘→+A或C
	肥胖呼吸	☆→↘↓↙←+A或C
超	地面切割2003	↓↘→↓↘→A或C
	肥胖原罪	↓↘→↓↘→+B或D
EX	肥胖狂欢	↓↘→↓↘→AC同时按

☆是任意取消对应技

VEGA



维加

本作中的牵制和对空技都比较弱，突进技的漏洞和大缺陷也很明显。难道只有“恶魔空踏”是这位总统可以依靠的技巧了吗？

投	死亡钻飞	接近后同时按AB
	死亡塔	接近后同时按CD
必	精神冲击	☆←蓄力→+A或C
	双截踢	☆←蓄力→+B或D
	恶魔翻转	☆↓蓄力↑+A或C · A或C
	①恶魔空踏	☆↓蓄力↑+B或D
	→恶魔俯冲	①后空中A或C
	维加圈套	☆→↓↘或←↓↙+AC或BD同时按
超	巨型精神冲击	←蓄力→←→+A或C
	超级双截踢	←蓄力→←→+B或D
EX	最终精神冲击	←蓄力→←→+AC同时按

☆是任意取消对应技

GENJURO KIBAGAMI



牙神幻十郎

全身充满《侍魂》风格的牙神幻十郎，拥有破绽大但威力强的剑技，只要抓住机会就可以给予对手极大的伤害。

投	突飞越	接近后同时按AB
	足踢	接近后同时按CD
特	逆风	↘+C
	襟掠	→+D
必	樱花斩	↓↙←+A或C
	桐霸 光翼刃	☆→↓↘+A或C
	百鬼杀	☆↓↙←→+A或C
	月华斩	接近后→↓↘+B或D
	三连杀	☆↓↘→+A或C（可三次输入）
	牙神突	↓↙←+B或D
超	里五光	↓↘→↓↘→+A或C
EX	①怒气爆发	ABC同时按
	→一闪	①中BCD同时按

☆是任意取消对应技

HUGO



HUGO

本作的投技型角色，连桑吉尔夫也要退让三分的恐怖巨人。只要运用强力的投技，就可轻易将敌人打败。

投	身体扣杀	接近后同时按AB
	绞颈	接近后同时按CD
特	掌击	☆→+A
	堆积压	☆→+B
	身体压杀	空中↓+C
	移动落踢	←或→+D
必	巨型击打爆弹	☆↓↙←+A或C
	月亮瀑布压	接近后遥杆一圈+A或C
	射落截断	☆→↓↘+B或D
	怪兽套索	☆↓↘→+B或D
	肉弹挤压	遥杆一圈+B或D
	极限投	接近后→↘↓↙←+B或D
	上段BLOCKING	→+AC同时按
	下段BLOCKING	↓+BD同时按
超	兆吨压杀	↓↘→↓↘→+B或D
	锤击之山	↓↘→↓↘→+A或C
EX	千兆截断	接近后遥杆一圈+AC同时按

☆是任意取消对应技

GOUKI



豪鬼

即使在本作中豪鬼也属于技术型的顶级角色。虽然有操作难、防御力低的缺点，但多彩的必杀技却十分强力。

投	背负投	接近后同时按AB
	巴投	接近后同时按CD
特	天魔空刃脚	向前跳跃中↓+B
	头盖破杀	→+C
	膝踢	☆→+D
	踝踢	↘+D
必	豪波动拳	↓↘→+A或C
	斩空波动拳	☆在空中↓↘→+A或C
	灼热波动拳	→↘↓↙←+A或C
	豪升龙拳	☆→↓↘+A或C
	龙卷斩空脚	☆↓↙←+B或D（空中可）
	阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+AC或BD同时按
	①百鬼袭	☆→↓↘+B或D
	→百鬼豪斩	①后不按键
	→百鬼豪碎	①中接近对手时按AB
	→百鬼豪冲	①中按A或C
	→百鬼豪刃	①中按B或D
超	灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
	天魔豪斩空	在空中↓↘→↓↘→+A或C
	灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+A或C
EX	瞬狱杀	A · A · → · B · C

☆是任意取消对应技

SHIKI



色

拥有长距离攻击范围和快速行动力的色，由于其必杀技也是对应不同目的分别使用的，所以是个相当容易上手的角色。

投	是无	接近后同时按AB
	虚空	接近后同时按CD
必	连续斩 · 轮回	→+A · A · A · A
	连续斩 · 转生	→+B · B · B · B
	无明	接近后→↘↓↙←+B或D
	天咆轮	☆→↓↘+A或C
	①露	☆↓↘→+A或C
	→滴狩	①中按B或D
	冥华	☆↓↘→+B或D
	降临	在空中↓↘→+B或D
	刹那	☆↓↓+A · B · C · D
超	天魔波旬	↓↙←↙↓↘→+A或C
EX	色咒	↓↙←↙↓↘→+BD同按

☆是任意取消对应技

TABASA



塔巴萨

从《WARZARD》起开始以大魔导学者的身份登场的角色。利用众多的飞行道具，不用靠近对手也可以取得胜利。

投	スクワッシュハット	接近后同时按AB
	キトゥンスクラッチ	接近后同时按CD
特	ハールフラバー	☆↘+B
	リスティブキトゥン	☆↘+D
	フラスコ	☆→+C※
	フラスコ	☆↘+C※
	インロードフォウル	在空中↓+D（按住不放为蓄力）
	チャクラウェーブ	↓↘→+A或C（空中可）
必	イヴェリーソード	☆→↓↘+A或C
	ジャミングゴースト	→↓↘+B或D
	アスセンドブルーフ	接近后→↘↓↙←+A或C
	ワインダーフィスト	☆↓↘→+B或D
	シーズオンエネミー	①中↓↘→+B或D
超	トライシクルエッジ	↓↘→↓↘→+A或C※
	デスフェノメノ	→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
EX	メテオフォール	接近后→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同时按

※随着按键的时间长短招式距离会随之变化



玩FF你还需要什么？

锦上添花的声音令人陶醉

最终幻想

音频技术杂谈

一 FF游戏音乐

在画面外的音乐是游戏的关键。FF系列的音乐大部分是由“植松伸夫”制作的。每次都可以把游戏气氛烘托出来。后来的几代ff都有主旋律，以及主旋律的变奏。Ff经典的CHOCOBO旋律每次都有很大变化，但是基本上都遵循着一些风格规律，所以听者是可以听出那熟悉的旋律而产生亲和感。在为这张全面介绍最终幻想系列的vcd制作音频的过程中，FF音乐给我留下了深刻的印象。



『FF IV』

植松伸夫选择凯尔特的音乐风格来再现FFIV的音乐并非偶然。在FFIV中，不但剧情多借用了凯尔特的传说故事，而且Balor，Kain这些凯尔特画中的人物名字也被直接用到了游戏中。有人这样评论FFIV的音乐“悠扬的风笛吹奏出月之世界的神秘，竖琴的音符如同飘落的水滴诉说着浪漫的爱情”。 是的，用风笛、竖琴、吉他、弦乐、长笛所构成的凯尔特民族音乐风格很好地烘托出FFIV剧情中神秘、浪漫的气氛。我认为FFIV音乐真正的可贵之处不仅仅是其优美的旋律，而更是在于对心灵的冲击。如果花一些时间去体会，你一样也会被感动。

『FF IX』

由于FFIX的主题是种世纪风格的幻想，所以植松伸夫专门去了次欧洲。在那里他专门参观了德国的古城堡等经典的中世纪建筑，在欧洲得到了不少灵感。他运用管弦乐队制作出了朴素温和的音乐。这次，游戏中的各种旋律与游戏的世界观合拍，如果不是用心之作是不会创造出这样的作品的。

『FF X』

FF X是我最喜欢的一部作品，也是对他的音乐最满意的一次。如果要详细写一篇关于FFX的音乐，那每一段旋律都可以做个分析。Normal battle：这是万家最熟悉的音乐之一了。开场的fanfare很自然地让人进入紧张的战斗状态，典型的funky节奏紧张而不是活跃，打击乐的搭配比较引人注目。 Other world：与sin-jecto对战的配乐，也是游戏开始时那场闪电球比赛cg的配乐。很是符合现代流行摇滚的风格，电倍司在鼓组的铺垫下紧紧抓着每个玩家的心。



Aoen's battle与召唤兽对战的曲子其音乐的意义已经超过了战斗。开场是再熟悉不过的“祈子之歌”，由于用了激烈的电子乐元素，有着紧拉慢唱的感觉。主体部分结合了“祈子之歌”和“敌袭”让人喘不过气来。

二 音频环绕处理

这张vcd的原有音频素材比较杂乱，有通过各种渠道录下的音效、音乐、语音。大部分音效和音乐是立体声，而语音为单声道。为了使玩家能更好的享受vcd，并且为玩家提供多一种欣赏音频的方式，我们用了音频业界专业的软件NUENDO把所有的音效、音乐和语音重新混音，运用Ultrafunk和Steinberg的专为surround mixing的插件把所有的音频处理成Dolby logicII的编码。如果玩家的家用音响系统有Dolby logicII的解码功能，就能享受我们的成果了。

由于一些玩家的要求，我在这里详细地说明一下Dolby公司所提供的各种Surround的定义。

『Dolby Stereo/Dolby Surround』

↑杜比实验室闻名全球，很早就从事音效研究。

这是Ray Dolby于1965年在伦敦成立的杜比实验室所开发出的编码及译码方式，广为专业电影院所使用。在专业电影院称为Dolby Stereo系统，对应的家庭用软件编码就称为Dolby Surround。二者皆为

虽然喜欢幻想	硬件
并且买了典藏	焦点
怎能不用器材	问题
享受更高音质	探讨

模拟系统，都是三声道：前左、前右、后环绕声道（包含单声道）。

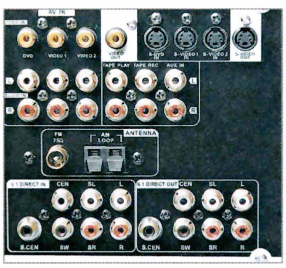
『 Dolby Pro Logic 』

↑这种杜比逻辑定位也问世十年了。

杜比定向逻辑环绕声（Dolby Pro Logic）是美国杜比公司开发的环绕声系统。这是目前所有AV功放上，最常见到的环绕音效模式，家里的录像带与影碟，几乎都可见到其踪影。Dolby Pro Logic是特别针对Dolby Surround作译码处理，专门用来作为改善家用AV系统中央对白定位所开发出的设计。它是把四声道立体声在录制时通过特定的编码手段合成为两声道，即将原来的左声道（L）、右声道（R）、中置声道（C）、环绕声道（S）的4个信号，经编码后合成为LT、BT复合双声道信号，重放时通过解码器将已编码的双声道复合信号LT和BT还原为编码的左、右、中、环绕四个互不干扰的独立信号，经放大后分别输入左音箱、右音箱、中置音箱和环绕音箱。为了放音对称起见，环绕音箱采用了左环绕和右环绕音箱，分别从放大器输出，所以商业上把杜比定向逻辑环绕声的输出称为五声道。但因左、右环绕声音箱接在一个声道上，输出的是相同的环绕声道信息，故实质上仍旧是四声道。商业上也有六声道和七声道的杜比定向逻辑AV放大器。所谓六声道是将中央声道用两个放大线路输出，分别接在左中置音箱和右中置音箱上。但左、右中置音箱接在一个中置声道上，故实质上也是四声道。七声道则是将环绕声声道分成四个通道输出，即左后置环绕声、右后置环绕声，并分别采用四个环绕音箱，这就成了七声道输出。但是七声道输出的四个环绕音箱都接在一个环绕声道上，也只能算四声道输出。因此带杜比定向逻辑解码器的AV放大器不管是五声道输出、六声道输出或七声道输出，实质上都是四声道。杜比定向逻辑环绕声的左、中、右三个声道的频率范围能达到20–20000Hz，即可满足全音域的要求，但环绕声声道的频率范围比较窄，只有100–7000Hz。



↑家庭影院，你体验过了么?



↑首先我们得有一个好的功率放大器。

Dolby Pro Logic可视为Dolby Surround的加强版，Dolby Pro Logic除了新增中间声道的观念之外，更让中间声道的地位提升至与主声道相同的地位。事实上对于家庭电影院系统而言，中间声道的地位有时还高于主声道，这在稍后将提到的Dolby Digital上会更为明确。此外，更提供了所谓的Phantom模式，即所谓的"虚拟中间声道"。意思就是即使系统没有中声道喇叭的配备，依然可以虚拟突出中间的声音。

『 Dolby Pro Logic Ⅱ 』

杜比定向逻辑Ⅱ（Dolby Pro Logic Ⅱ）的解码是将经杜比环绕编码的信号（2/0信号）恢复为5.1声道的解码方式，这是在杜比定向逻辑的基础上发展起来的新制式，简单来说，定向逻辑Ⅱ在环绕声道频响及由单声道变为立体声这两方面改进最大，其次是在主声场（左、中、右三声场）方面也做了较大的改进。未经杜比编码处理的立体声信号采用杜比定向逻辑Ⅱ解码也有一定的效果。

『Dolby Digital（杜比数字AC–3，Dolby Surround AC–3）』

Dolby Digital 也就是Dolby Surround AC–3是杜比实验室所发明的电影专用全数字音乐系统Dolby Stereo SR–D的家用版，是新一代家庭影院多声道数字音频系统。AC–3是Audio Coding 3的简称，直译为音响编码第三代，是一套音响压缩技术。Dolby Surround AC–3即是针对电影多声道环绕系统所研发的新技术。为了大幅降低信号的文件的大小，Dolby Surround AC–3应用了破坏性压缩技术，也可称之为感觉编码。所谓破坏性压缩，就是一旦压缩之后，就无法还原成原本的面貌，但是如果损失的是一些无关紧要的信号，而又能达成大幅缩减文件大小的目的。为迁就现行的电影院播放设备，Dolby Surround AC–3依然将声音信号录制在电影底片上，利用光学的方式来读取数字信号，再经过Dolby Surround AC–3处理为独立的多声道信号。

杜比数字AC–3提供的环绕声系统由五个全频域声道加一个超低音声道组成，所以被称作5.1个声道。五个声道包括前置的"左声道"、"中置声道"、"右声道"、后置的"左环绕声道"和"右环绕声道"，全都是立体声格（Stereo），这些声道的频率范围均为全频域响应3–20000Hz。第六个声道也就是超低音声道包含了一些额外的低音信息，使得一些场景如爆炸、撞击声等的效果更好。由于这个声道的频率响应为3–120Hz，所以称".1"声道。

『 DTS 』

↑DTS技术现在多数器材上得到了应用。

DTS（数字电影院系统，Digital Theater System）是美国的Digital Theater system公司所发展出来的一种电影全数字多声道系统，是家庭环绕声技术中出现的一项全新技术，无论是家用或是专业都称为DTS。它也是5.1声道音频系统，左声道、右声道、中央声道、左环声绕道、右环绕声道和重低音声道。DTS正如AC–3一样，为了要将5.1声道的信息量存人电影胶片的有限空间内，也做了信息减量压缩及编码，可是两个系统在压缩编码的方法与原理上有所不同，AC–3上是采用大幅删减理论上人耳

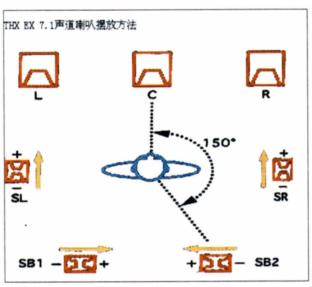




无法听到的微弱声音来达到音讯减量；而DTS则是以提升数字空间率的方式，采用"相关声学"编码来计算出信息满载减少位率,其中并保有较多微弱的信息。大致上说，AC-3的信息压缩率平均高达12：1，信息传输率（data rate）每秒只有384kbps至448kbpS，而DTS平均信息压缩率只有3：l，传输率则为每秒 1.14kbps至1.500kbps是AC-3的三至四倍,以这些技术而言，DTS的传真度优于AC-3,是一种可称为"无损耗"的解码系统。

『 DTS-ES 』

DTS-ES称为"扩展环绕声"，分为DTS-ES分离6.1及矩阵6.1两种，DTS-ES是DTS5.1声道的增强版。当DTS-ES分离6.1解码时，解码器将DTS信号的核心部分与扩展部分作为一个整体考虑，利用算术减法可恢复出环绕左/右声道，环绕中置（又称背环绕中置）是直接解码而得，因此可产生完全分离的6.1声场。而矩阵6.1解码时只考虑信号的核心部分,忽略了扩展部分，但由于采用了DTS的专利后处理ES矩阵模块，仍然能产生6.1"扩展环绕"声场。从这里可以看出，ES的两种解码方式是有差异的。



↑一套专业级的监听是必要的，而音箱的摆放就更加的有学问。

『 DTS NEO：6 』

这是针对杜比定向逻辑 II 而发展起来的一种新解码制式，即使是普通的立体声信号，也能产生环绕6声场的效果。

『 THX 』

THX（Home Tominson Holman Expermant）是美国大导演乔治卢卡斯所提出的电影院播放标准，是杜比定向逻辑环绕声的后处理系统，其目的是为了提高电影院的影片声音播放水准，改良杜比定向逻辑环绕声的不足，使定位效果更明显，让观众能完全感受到导演所要表达的企图。因此它对电影院的空间与所有音响器材都有相当严格的规定，甚至播放时银幕的亮度都有一定的要求，而且电影院在发给THX执照之后还必须每半年接受复检一次，以免器材老化而不符标准。THX规格后来也由电影院延伸至家庭用的器材，与电影院有着同样严谨的规格，目前已有许多厂商生产符合THX标准的影音器材。一套完全由THX规格器材组成的AV系统应该能够达成以下的效果：



↑THX技术是影院级的高端，家用的顶级。



↑一切的一切，需要功放和影片碟片的双重支持。

一、人物对白分明，层次清楚；

二、精确的画面定位，发声点应与人们看到的发声位置一致；

三、动态范围要大，失真要小，在音响系统音量较小时不应产生人耳能够感觉到的噪声；

四、精确的频响定位，解码器和音箱经过专门的修正，使其在普通居室中能达到良好的效果；

五、环绕声与主声道的配合协调，有良好的平衡度；

六、声像移动平滑，即声音和物体移动要同步。

家用THX系统重放效果比杜比定向逻辑环绕声更提高一步的原因在于THX对杜比定向逻辑解码之后又进行了优化处理，如再均衡处理、解关联处理、音色匹配处理等，使处理后的音色更加优美动听。家用THX与杜比定向逻辑的另一个区别在于将单声道的环绕声信号在中、高频段分解为两个相反的信号，从而产生一种并不局限在后面墙上的声场，使声音具有扩散的效果，造成更宽广的空间感。

一般来说，若是能得到THX认证的器材非常昂贵，而且大多都得搭配Hi-End的音响器材往往才能发挥其效果，因此通常有THX效果的家庭影音系统，大多价格不菲。（注意：THX是一个标准而不是一件器材，它与Dolby Digital、DTS、Dolby Pro Logic等不同的是，THX只是依附在以上所说的环绕系统，目的在加强其声音效果）。

经过上面的非常详细地介绍，我相信应该让玩家对Dolby的知识有了更深的了解了吧。我们在vcd的制作过程中把语音置于中置音箱，着重加强了音乐和音效在环绕音箱的渲染，并在某些特殊地方配合画面手动做了声效surround的定位变化。相信玩家如果有条件是一定能欣赏到的。

三 游戏中的环绕

顺便我在这里再补充说一下在游戏中的Dolby surround是如何制作的。

在现行最为流行的各个游戏平台上：PS2，XBOX，NGC，PC。基本上所有的游戏制作都已经有了很强3D position的概念。也就是说，对于camera（视角）在场景里面的位置，游戏引擎可以迅速而正确地反应出它的3D的各个参数， 同时把数据向声音引擎发出。声音引擎对场景里面各种物体（环境、敌人、刀具等）位置的判断，通过算法可以计算出各种物体传到camera的声音的音量和左右位移的量。这样就具备了提供surround音效的数据资料。在硬件上，理论上各个平台都可以实现真实的例如ac3的环绕输出，但是由于这样的输出所消耗的资源比较多，所以在现有的平台中只有XBOX,PC能做的，而PS2，NGC由于一些资源消耗的原因可以做到两声道带DOLBY LOGIC II编码的输出。这样基本上所有的游戏平台都可以做出环绕效果，我

想有些时候游戏中的环绕比电影中的环绕要更有意义点吧。起码任何在你身后出现的敌人，你都可以通过声音来分辨出来啦！

四 关于手机铃声

由于有提供ff音乐手机铃声，我在这里想顺便再介绍一下手机铃声的知识。

现在的手机对于“和弦铃声”的发展已经是百花齐放，不同厂家铃声格式不同，但归根结底由于手机上的存储空间限制以及处理器运算速度的限制，绝大多数“和弦铃声”是类似于电脑作曲常用的midi文件的，并可以借助于某些程序进行相互转换（比如psmplay）。所以，要理解不同格式的手机铃声，最要紧的就是理解midi。

MIDI是Musical Instrument Digital Interface的简称，意为音乐设备数字接口。它是一种电子乐器之间以及电子乐器与电脑之间的统一交流协议。从80年代初问世至今，它经历了长时间的发展，现已成为电脑音乐的代名词。我们可以从广义上将为理解为电子合成器、电脑音乐的统称，包括协议、设备等等相关的含义。

MIDI文件并非像WAV或MP3那样量化的纪录乐曲每一时刻的声音变化，它只是一种描述性的“音乐语言”，只要将所要演奏的乐曲信息表述下来就可以了。譬如“在某一时刻，使用什么乐器，以什么音符开始，以什么音调结束，加以什么伴奏”等等，这些信息所占用的空间很小，最多几十k，体积小成为MIDI越来越受到欢迎的因素之一，非常适合于手机这样存储空间小的场合（不同格式的和弦铃声只是增加了一些特殊效果或加密信息，本质其实就是midi文件）。

既然MIDI文件只是一种对乐曲的描述，本身不包含任何可供回放的声音信息，那么一首首动听的电脑音乐又是如何被我们的声卡播放出来的呢？这就要通过形式多样的合成手段了。就电脑声卡而言，最为常见的手段是FM合成与波表合成。前者多用于以前的ISA声卡，FM是“频率调变”的英文缩写，它运用声音振荡的原理对MIDI进行合成处理。但由于技术本身的局限，加上这类声卡采用的大多数为廉价的YAMAHA OPL系列芯片，效果自然很差劲；而波表合成则要好得多。



就手机而言情况也是一样。只不过手机中的“和弦铃声”的“声卡”要比电脑上的声卡小巧，集成在一块芯片上（相对讲它的工作比电脑声卡简单和单一得多！可以集成在一块芯片中，比如大家经常会听到的某某手机采用了YAMAHA的芯片，指的就是这种回放和弦铃声的芯片），对于电脑而言效果不好的FM合成，在手机上听起来可能也会有很好的效果，反之，在电脑上听起来效果不错的波表合成，在手机上听起来可能会很差！主要是不同的合成调用的音色有很大差异！一般手机由于空间限制多采用FM合成，所以大家会遇到在电脑里制作的挺好听的铃声，有的传到手机上就惨不忍听！高档的手机铃声芯片采用了类似于电脑中波表合成的技术，其效果要远好于FM合成的和弦铃声！

一般midi合成器银色质量与合成器性能的衡量标准有：

1、容量

理论上，一个音色的容量越大，还原越真实。因此，容量对于MIDI合成器的好坏是个很重要的衡量标准。

由于波表合成技术是将真实乐器的音色采样录制下来再进行合成处理的，所以波表越大音色采样就越真实，效果就越好。一般1MB的波表每种音色只能被分配到10K左右的空间，而2MB波表则可以获得比它大一倍的空间，效果自然也会更好。专业MIDI设备的波表库可高达32MB以上。而现在的PCI声卡起码可提供2MB的波表库，普遍为4MB，少数高达8MB。就听感而言4MB音色库所能达到的效果已经不错了。虽然与专业设备有差距，但对于普通用户而言已经足够。

早期的电脑声卡波表容量多在1MB以下，现在的手机采用波表铃声的容量不高于1MB效果就非常突出了！对付一下傻乎乎的偶们好像足够了。

2、复音数

所谓“复音”是指MIDI乐曲可以同时发出的最大声音数目。比如Sound Blaster Live！宣称它的复音数为1024，也就是可以同时发出1024种声音。

在各类声卡的命名中，我们经常会发现诸如64、128之类的数字。有些用户乃至商家将它们误认为是64位、128位声卡。其实就现在的技术发展状况而言，声卡根本没有发展到，也没有必要发展到如此高的数据处理通道，64、128代表的只是此卡在MIDI合成时可以达到的最大复音数。波表支持的复音值如果太小，一些比较复杂的MIDI乐曲在合成时就会出现某些声部被丢失的情况，直接影响到播放效果。好在如今的波表声卡大多提供64以上的复音值，而多数MIDI的复音数都没有超过32，所以音色丢失的现象不会发生。

另外需要注意的是“硬件支持复音”和“软件支持复音”之间的区别。所谓“硬件支持复音”是指其所有的复音数都由声卡芯片所生成，而“软件支持复音”则是在“硬件复音”的基础上以软件合成的方法，加大复音数，但这是需要CPU来带动的。眼下主流声卡所支持的最大硬件复音为64，而软件复音则可高达1024，令人咋舌吧！

所以手机中所谓“16和弦”、“32和弦”、“40和弦”、“64和弦”等等，其实就是这里所说的“复音数”。准确的定义应该是“16复音铃声”、“32复音铃声”……

3、特殊效果

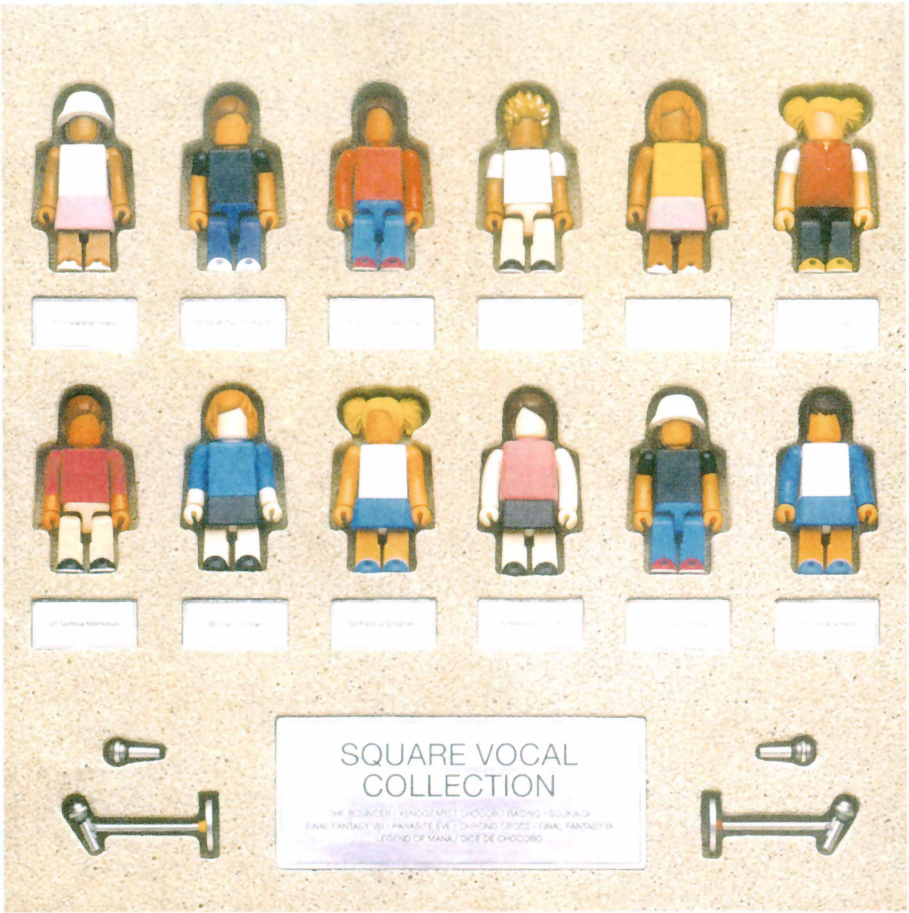
大容量的波表和高复音数的支持给MIDI提供了良好的表现空间。但要想达到近乎真实乐器的演奏临场效果，还需要一些锦上添花的修饰，所以大部分波表提供了一些特殊效果的支持。其中主要包括：回馈、和声、变化三种。一般这些效果都能获得支持。

谈了那么多，希望对大家有所帮助。

电软CD介绍

SQUARE主题曲精选集

游戏界巨头SQUARE为我们留下了无数经典的游戏，在这些游戏里，有很多动听的游戏主题曲值得我们去反复回味。本CD中收录了SQUARE的12首经典游戏主题曲，包括脍炙人口的《保镖》、《圣剑传说玛娜传奇》、《最终幻想8》等主题曲，希望这次大家能喜欢。











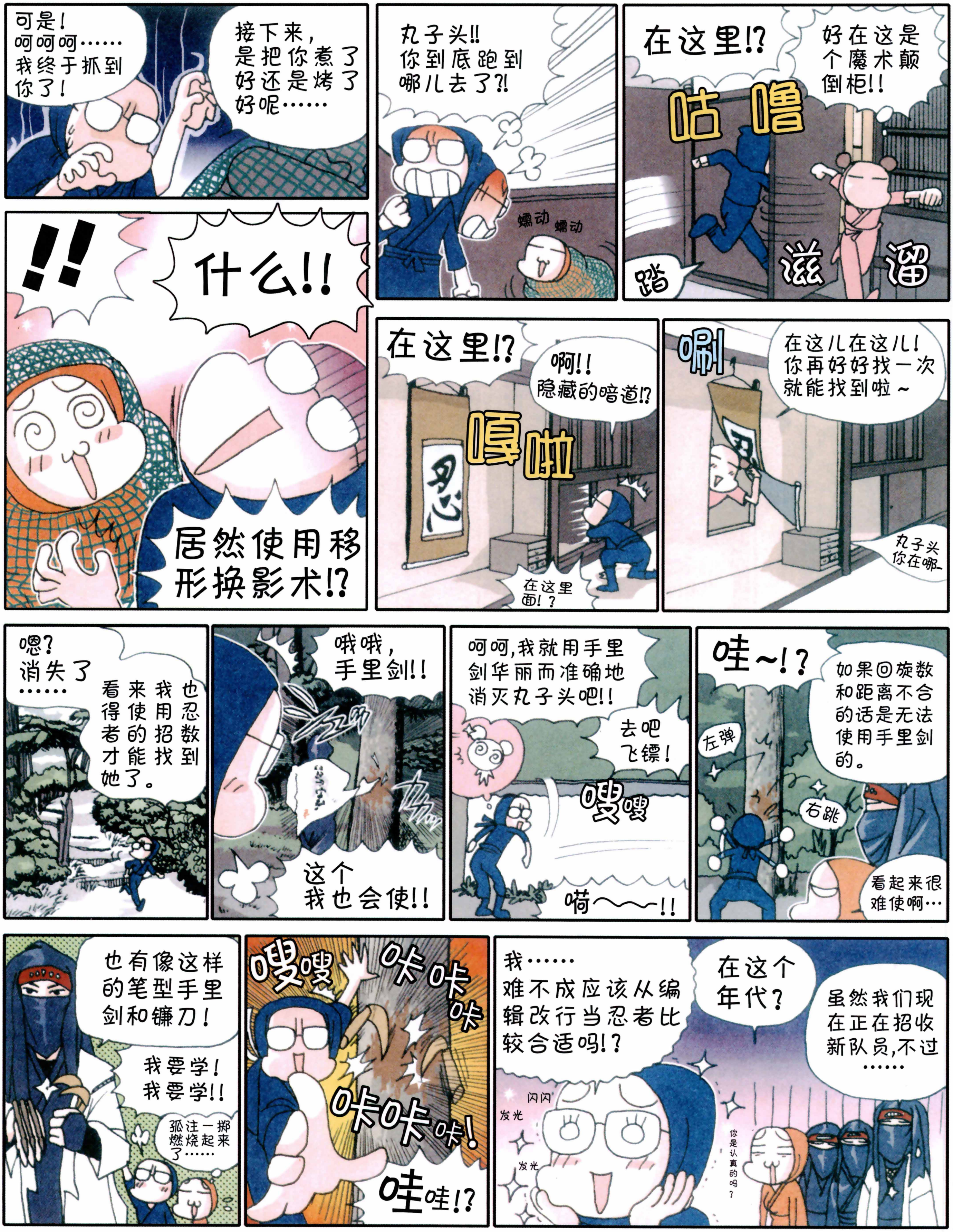
1.永不结束～FOREVERMORE～
野田丽子《保镖》
2.SMALL TWO OF PIECES～吱嘎作响的碎片～
JOANNE HOGG《异度装甲》
3.心的宝箱
太田裕美《陆行鸟赛跑》
4.9 TIMES
SOBUT《PUNK THIS TOWN GENERATION XX》
5.LOVELY STRAINS～淡梦的轨迹～
京野琴美《双界仪》
6.EYES ON ME (ORCHESTRA VERSION)
王菲《最终幻想VIII》
7.SOMNIA MEMORIAS
SHANI RIGSBEE《寄生前夜》
8.STARS OF TEARS～无数温柔的星星从天而降～
JOANNE HOGG《异度装甲》
9.RADICAL DREAMERS ～不会被盗的宝石～
三年法子《穿越时空》
10.MELODIES OF LIFE
白鸟英美子《最终幻想IX》
11.SONG OF MANA (ENDING THEME)
ANNIKA《圣剑传说 Legend of Mana》
12.小小的羽翼
泉川麻里 《DICE DE 陆行鸟》



天诛一!!
我
甩
啊~好爽啊!!
我好像已经对
这种感觉
上瘾了……
像这样双
手拿着刀
……
天诛~~!!
打扰了
……
咔嚓
甩
狂
哦~~
原来你
这么喜欢
「天诛」啊…
后退
我
我不知道
你要来啊
……
不过就算我知道
也会这么干……
我很清楚你在
想些什么哦!
喊
擦
擦
我本来还在犹豫要
不要解决你,不过现
在我已经决定了!
什
什么!?
HAYANON!
就由我来将你
天诛吧!!
咦!?
宣
言
既然如此我也
不会轻易认输!!
看来除非咱
们俩之间有
一方倒下,
否则这场战
斗是不会结
束的……
一决
胜负!!
神奇有趣的好东东
甲贺之里的
天诛三重唱之卷
原著: Hayanon
滋贺县 甲贺镇
甲贺之里 忍术村
杀
噢
来吧!!


今天我们就在这个甲贺之里一决生死!你赶快觉悟吧!
你妄想!
今天我就要轻而易举地拆了你这个丸子头!
戳
那正是我要说的话,你等着洗眼镜吧!
算了算了
为了这种事儿吵架肚子会饿的哦。
原同事
千叶Q~!?
你不是去别的编辑部了吗,为什么又会在这里啊!?
我是为了寻找英俊的眼镜忍者才到这里来的呦……
呵呵呵
他这么一说,我的肚子还真饿了。
咕咕咕咕
现在上哪儿找吃的去……
啊!!在这种地方居然有一个看起来非常好吃的饭团子!?
啊
那是……
香喷喷
哇~!!
真正的忍者~!?
甲贺流
忍者军团泷组
白龙队
忍头 白影
茜 沙弥
楠 阳岳
呀—!!
这是麻痹饭团!?
啊~啊……
谁让你随便捡地上的东西吃呢…
还好没吃
这是《天诛》的基本道具……
哇哈哈哈哈!上当了吧!!
啊~啊好帅啊真是陶醉~
(注:日语的麻痹和陶醉是同一个词。)
到底是麻痹还是陶醉啊?
没有我喜欢的眼镜啊……
……如果我可以的话…
虽然这个甲贺之里是真正的忍者们进行修炼的地方,不过现在也对一般人开放,让他们体验一下忍者的世界。
我们也要去!!
你只配去给眼镜忍者做什锦稀饭!!
什锦稀饭!?
那么,就让我来为你们领路吧。
什锦稀饭
忍者的村子到底会是什么样子呢~!?


村子大约有2.5万平方米大小,不过没有可以欣赏全景的地方。
不愧是忍者之里!!
这里供奉的木造大黑神(即大国主)是全日本最大的!
志野备神社
嗯,是祈求医疗、建设方面的神社……吗?
一定要诚心参拜哦!!
打倒眼镜!
赐给我惩罚丸子头的力量!!
啪
啪
希望遇到英俊的眼镜!!
啪
啪
一群诚心许下各种无聊愿望的人……
白影君,你这是在干什么?
啪
啪
这是只有忍者才知道的秘密参拜方法!
由于这是一个机密,所以至今还从没有人看过全部的手法。
临兵斗者皆阵烈在前
这就是在忍者之间相传的九字护身法印。
这种印的组合只有极少数的人才知道。
比如在伙伴们集合的时候,大家要一起结印。
其中不会结印的那个人就是敌人!
咦!?
咦~!?
感觉就好像密码或暗语一样……
哗啦
当啷
当啷
当啷
哇啊——!!
!?
发生什么事啦!?
纹丝不动
……吓人网……?
这家伙完全被罩住了呢……
吓人网
抓捕之街
我的眼镜——!!
呀
现在正是机会!!
呀——!
受够啦——!!
这次你真的把我惹火儿了!!
吓人网的反击!?
呸
哇啊
丸子头你给我站住!!
跑到机关屋里去了……
咔啦
逃到这里就能放心了……
哇~!?
入口的地方有防止入侵者的"足绊"
呀——连我也!?
挣扎
挣扎



可是！
呵呵呵……
我终于抓到你了！
接下来，是把你煮了好还是烤了好呢……
丸子头!!
你到底跑到哪儿去了?!
蠕动
蠕动
在这里!?
好在这是个魔术颠倒柜!!
咕噜
踏
滋溜
!!
什么!!
居然使用移形换影术!?
在这里!?
啊!!
隐藏的暗道!?
嘎啦
忍
在这里面!？
唰
在这儿在这儿！
你再好好找一次就能找到啦～
丸子头你在哪
嗯？
消失了……
看来我也得使用忍者的招数才能找到她了。
哦哦，
手里剑!!
这个我也会使!!
呵呵，我就用手里剑华丽而准确地消灭丸子头吧!!
去吧飞镖！
嗖嗖
嘀～～～!!
哇～!？
如果回旋数和距离不合的话是无法使用手里剑的。
左弹
右跳
看起来很难使啊…
也有像这样的笔型手里剑和镰刀！
我要学！
我要学!!
孤注一掷燃烧起来了……
嗖嗖
咔咔咔
咔咔咔!
哇哇!?
我……
难不成应该从编辑改行当忍者比较合适吗!？
闪闪
发光
发光
在这个年代？
虽然我们现在正在招收新队员，不过……
你是认真的吗？


不管怎样,他一鼓作气的继续着艰苦的修炼……
像风一样的速度!!
（主观看法）
越过高墙!!
丸子头!!
贴壁行走!!
丸子头!!
哇
好惊人的速度啊!?
还有
走钢丝~~~!!
丸子头
你在哪儿
——!!
好恐怖
的执著啊!!
有了——!!
发现丸子头!!
哇~!!
大吼
站住~!!
居然用水蜘蛛逃跑—!!
既然如此
我也用
水蜘蛛!!
抓,抓到了
……!!
唔
啊
哇啊
啊啊
呀——!!
扑一通
就这样,完全湿透的他们成功地得到了忍者的真传……
……
……
非常感谢
您的指导
……
湿嗒嗒
湿嗒嗒
我们预定今年夏天还要传授几种极其机密的技巧!
到时候请
一定要来!!
连内衣都
湿透了
……
是!!
看招吧
天诛!!
秘技
扒衣服!!
呀—!!
真是低级的招数
忍脱
就这样,3位没穿内衣的忍者平安的从甲贺之里回到了家中……
皆大欢喜皆大欢喜!
算了算了,两个人都不要再吵了,赶快和好吧!
千叶Q……
身上没湿可
真好啊——
因为你们俩是掉到池子里的湿内衣朋友嘛!
就只有他一个人还穿着干内衣!!
可恶
咱们今天就让他见识见识什么叫做有趣的事吧!!
握手
哈
湿内衣!

专业邮购

北京信宏威达游戏集团

全场买一赠一
数量有限，送完为止！



GBA
480元(送无线耳机)



PS2 39001-直读
1390元(送GBC主机)



XBOX完美直读
1590元(送WSC主机)



PSONE
430元(送电子眼镜)



NGC
1190元(送GBC主机)



MP3/CD/VCD/随身听
380元（送车模）



新款GBA SP
790元(送无线耳机)



土星机
330元(送GB)



GBA128M烧录器+卡
350元(送车模)



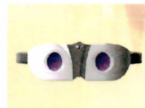
GBA电视接收器
230元(送车模)



四镜头趣味照相机
80元(送车模)



美版DC
620元(送DC原装键盘)



3D立体电子眼镜
99元(送车模)



便携液晶电视
380元(送车模)

套餐及主机邮费　40元　GB 20元



CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。送3D电子眼镜。

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套)　690/套



功能简介

1.数码照相机功能---60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.

其它

规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688 转111或105
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元　电脑读卡器 190元　系统资料、游戏、恢复光盘90元　配件随机购买免邮费！

特价套餐

A：GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘	原价610	现价 530	送无线耳机
B：GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘	原价935	现价 790	送相机
C：GBASP+变压器+充电器+电池+GBA卡任选两盘	原价1030	现价 870	送GBA电子书
D：PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1750	现价1530	送GBC主机
E：PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏	原价710	现价450	送电子眼镜
F：NGC+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机0》	原价1750	现价1480	送GBC主机
G：X-BOX+直读+双手柄+记忆卡+变压器+10款游戏	原价2100	现价1890	送WSC主机
H：PSONE+液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏	原价1180	现价690	送电子眼镜
I：DC+双原柄+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+游戏	原价950	现价790	送原装键盘
J：SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏	原价680	现价430	送GB主机









“三菱”触摸笔记本电脑

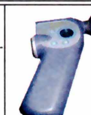
简介：AMD中央处理器，1.4G硬盘，48M内存，内置56K解调器，中文手写/拼音/五笔输入，内置美国JBL音箱，预装中文WIN98系统，高能锂电池，可反复充电。内置耳机、麦克、PS2鼠标插口。可实现普通电脑所有功能
规格：25 X 19 X 3 cm　重量：850g　颜色：灰色
赠品：高能锂电池、充电器、电源、多功能手写笔，皮套、耳机、USB电脑数据线
特价　890元　(邮资20元)

美国“JBL”　原装组合音响

双磁带卡座，三碟CD，立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，JBL原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。



同类产品市场售价2000元。
特价490元
(邮费40)



Inter原装数码摄像机
90万像素，摄/放一体。
随机附送电脑连线、电池
特价　160元
(邮资20)



富士专业数码相机
300万像素，3寸液晶屏。
128兆内存，送电脑连线。
特价780元
(邮资40)

特价产品：DC-MP4解压卡 99　PS2原装记忆卡 138　DC中文上网器 150　PS2中文上网器 160　PS2原装振柄 48　GBA中文翻译卡 110　配件/卡邮资10元/件

GBA卡

心跳回忆-祝福的钟声	55	龙珠Z2	45	007夜之火	45	疯狂的士	45	寂静岭(中)	45	皇家骑士团	33	牧场物语(中)	38	2003足球	35
口袋妖怪(红/蓝,中)	45	太空频道5	45	索尼克2	85	实况足球2	35	GTA	33	魔法假期	35	魔界村R(中)	38	古墓丽影	45
大战略2(中)	45	索尼克弹珠	45	黄金太阳2	85	皇家骑士团(中)	38	V拉力3	35	拳皇	33	洛克人EXE3	45	光明之魂2	45
哈里波特与密室(中)	45	恶魔城3(中)	45	街霸3	45	机器人大战(中)	38	真魂斗罗	45	坏玛莉2	33	GT赛车3	35	鬼武者	45
游戏王6(中)	75	麻将风云(中)	45	网球王子2	45	最终幻想(中)	45	三国(中)	45	机器人大战GX	65	我们的太阳	55	玛莉3/4	35

高价回收/交换各种游戏机及配件

北京信宏威达游戏中古货商城

二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） 1150元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元　SONY原装CD机　180元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 400元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元　X-BOX(直读) 1180元
GBA（送卡）350元　NGC（手柄、电源）900元　3DO（双手柄、游戏）230元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）290元　SS JVC（送游戏）260元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元　GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 600元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏) 780/390元 /220元　DC/PS/SS拆件机 80元　WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260/180元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元　PSone 5寸便携液晶屏 240元

本集团新电话010-83553588/3688　客服分机：103/105/109(实行客户专人负责制)　售后服务：111　投诉与建议：110　E-mail：xhwdgame@163.com
汇款（寄信/货）地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达　邮编：100077　北京购买地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402　（来人请预约）

北京超时空游戏学校现面向全国开始招生

本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画，游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。详情请登录网站www.cskgt.com.

本校外景图



宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话：010—82896123,6124,6125,6127 联系人：李老师，尹老师

报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园1号楼5E 邮编：100085

E—mail：longhai@cskgt.com

www.cskgt.com

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD9元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD8元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮费15元/次，无论多少。购买DVD请在编号前加“D”。

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达	24	10
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿狼传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人一便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书一黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用一魍皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞II	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-7超时空要塞歌集	1	1
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠一热血热斗	1	1
089-6龙珠一神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	31	12
093龙猫	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵		
(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士II	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
305小魔女	2	3
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	17	6
311推理之绊	12	4
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	5
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
338黄家特工L/R	4	2

节目编号及名称	VCD	DVD
340KO世纪三兽士	3	1
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	3	2
351黑魔法M66	1	1
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	3	2
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	3	3
357天使怪盗	4	2
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢一冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
513魔法少年	1	1
516千年女优	2	1
520学园侦探团	16	4
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
537饿沙罗鬼	13	4
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	17
552-5海贼王剧场版	1	1
553魔装机神	12	4
556光明战士一阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪一大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物		
573-118柯南-震动警视厅的	1	1
12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版一人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商

广州批发热线：020-81010316 批发邮箱：pifa@marsgame.com

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)

邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051

门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028—85433602

邮购查询热线：028—83414399、83172077、89010603 投诉电话：028-88069212

邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根。

注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com 投诉邮箱：tousu@marsgame.com

火星电玩 marsgame.com

由火星电玩发起的火星联盟

倾力打造电玩+动漫航母

为你提供优质产品+服务

更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取 **www.marsgame.com**

573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗II	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
582南海奇皇	5	5
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
607伤追人	5	4
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越颠峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-2兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
625巴别二世	4	2
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
642人鱼之伤	2	1
647午夜之眼	2	1
648-1恶男杰特(TV)	9	3
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察III+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1

690-2万有引力(TV)	5	2
696恐怖宠物店	4	1
697-1勇者王(TV版)	17	8
704龙骑士	4	3
706时空转抄	6	3
708-1乱马1/2	2	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG—G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
766苍之流星	1	3
784-1EX—DW杀手	5	2
784-2EX—DW杀手（剧场版）	2	1
787亚历山大战记	5	3
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	4
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)II	12	3
806-4游戏王(TV)III	11	4
806-5游戏王(TV)IV	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	59	17
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
835人造人间	6	2
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	8	3
861京都女子	4	2
862机动天使	13	6
866沉默的未知	5	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	9	5
871-2刃牙II	4	3
874剑星传(星之海洋)	13	6
875地球少女	6	2
877黑街二人组	9	4
882魔法战士李维	6	3

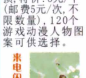
885欢心	6	3
888破邪巨星	3	3
889-1妹妹公主	10	4
894魂狩	6	3
896恋爱季节	7	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)	1	3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的昌险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻II—猫的报恩	2	1
931飞鹰侠	3	1
933超音鼠	1	3
934网球王子	44	9
935-1吸血鬼猎人D	2	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951翼神传说	15	4
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957机械人真幌	8	2
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
965守护者	20	4
965-2守护者—黄昏的手镯	6	2
967天使—小生意气	23	3
970十二国记	20	2
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO皇女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984果酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2
986猎人罗宾	13	4
988漫画大王	13	3
992通向光辉的季节	2	1



钥匙扣

精美进口水晶滴胶钥匙扣，防磨损，特价：5元/个(邮费5元/次，不限数量)，120个游戏动漫人物图案可供选择。

来电闪手机绳



8元/根(邮费5元/次，不限数量)40种图案可选.



最终幻想夜光表

50 元/个，免邮费！



最终幻想情侣表

90 元/对，免邮费！

更多游戏动漫精品请上网查询



最新流行塔罗牌

特价：20元(须邮费5元，每幅80张精美卡片，张张不同)品种有：太空战士十/拳皇/圣传心跳回忆/猎人/棋魂/梦幻妖子/人形电脑天使心/神风怪盗/不可思议游戏/天是红河岸/清水玲子/X战记/最游记/新世纪福音战士/小樱/篮球飞人

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http//:rm-game.yp.shou.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息 免邮费

本月掌机以旧换新GB薄机+360元=GBA彩机
GB薄机+190元=GBC彩机
GBC彩机+280元=GBA彩机
GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 二手ps2套机1180元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元 二手DC套机 450元 二手PS套机 380元 二手NGC套机 980元 二手GBC套机 280元 二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元 NGC 1190元


39001型原机配置1380元 50000型(限)硬盘.网卡3180元


DC原装美版780元 DC组装日版580元


PSONE100/103单机520元 PSONE100/103套机690元



GBA金银限定版主机490元 GBA(日)橙、黑限定520元 GBASP(日)750元 GBASP限定+我们的太阳1860元


微软XBOX中文版1880元 微软XOBX主机(美版)+原版游戏1750元 微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1690元 PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机 1880元

游戏配件（免邮费）		PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器(带电源)	390	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40	GBALINK烧录卡128m	350
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	620	FF10/FF8项链+戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40	GBALINK烧录卡256m	490
PS2原装分量端子线	270	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	420	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	980	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48	GBA-EZ II-FLASH128M刻录卡	490
PS2原装8M记忆卡	170	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40	GBA-EZ II-FLASH256M刻录卡	750

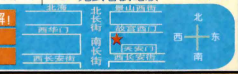
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2混沌军势3	390/10	PS2鬼泣2	420/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC最终幻想水晶编年史	480/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双3	390/10	PS2封神演义2	320/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC实况6加强版	420/10	DC梦游美国2	45/10
PS2星之海洋III	420/10	PS2VR4进化版	350/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	390/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	90/10	NGC玛莉奥聚会4	380/10	DC风来西林	90/10	DCVR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	820/10	PS2实况7	430/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	360/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战(中)	360/10	PS2异度传说	350/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC生化危机(代号维罗尼卡)	390/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	290/10	X—BOX生或死III	330/10	NGC生化危机	390/10	DC莎木	180/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X-2	430/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	380/10	DCD之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	**价格/邮费**	**GBA配件**	**价格/邮费**	GBA恶魔城（中文）	55/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA银河之星	55/10	GBA机战R（中文）	55/10	GBA星之卡比	55/10
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	GBA街霸IIX	55/10	GBA实况世界杯	55/10	GBA炸弹人2	55/10	GBA大战略2	55/10	GBA晓月圆舞曲(中)	55/10
GBA充电器+电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA洛克人ZERO2	55/10	GBA罪恶工具X	55/10	GBA泡泡龙	55/10	**新卡介绍**	**价格/邮费**	GBA瓦里奥制造	55/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA黑色细胞	55/10	GBA最终幻想战略版(中)	95/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	95/10
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生A	55/10	GBA铁拳	55/10	GBA街霸ZERO3	55/10	GBA指环王双塔(128M)	95/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	55/10	GBA实况2002足球	55/10	GBA火焰纹章	55/10	GBA超级忍	55/10	GBA牧场物语	48/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA沙龙曼蛇	35/10	GBA黄金太阳2(128M)	95/10	GBA封神演义	55/10	GBA索尼克2	95/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA寂静岭	95/10	GBA索尼克	55/10	GBA光明力量	55/10	GBA幻装迷宫2	55/10	GBA分裂细胞	55/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBASP放大镜+遥杆	30/5	GBA哈丽波特	55/10	GBA魔法假期	55/10	GBAGT2	55/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	95/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA信长野望	55/10	GBA龙战士2	35/10	GBA机战R	55/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	55/10	GBA我们的太阳	88/10
GBA放大镜+灯	30/5	**GBA卡带**	**价格/邮费**	GBA快打旋风	35/10	GBA特鲁尼克大冒险2	55/10	GBA三国志（中文）	55/10	GBA口袋妖怪红(中)	55/10	GBA幻想传说	55/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	55/10	GBA风之少年	35/10	GBA机战A中文版	55/10	GBA世界传说	55/10	GBA魂斗罗	35/10	GBA玛莉奥4	35/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	35/10	GBA皇家骑士团外传(中)	55/10	GBA大战略	55/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D	55/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA黄金太阳(中)	55/10	GBA幻想水浒传	55/10	GBA黄金太阳（中）	55/10	GBA魔法假日(中文)	55/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	55/10	GBA龙珠Z2	55/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA龙战士	35/10	GBA机器人大战a	55/10	GBA游戏王6	95/10	GBA风之少年2	35/10	GBA圣剑传说	55/10	GBA鬼武者战略版	55/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号 邮编：100031 由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 早9点－晚7点 13051327889 收款人：赖伟涛 建行卡号：4367420011600076929 持卡人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



长沙火炬

地址：长沙市解放东路22号，邮编：410001，收款人：闵炼南
电话/传真：0731-4156067，E-mail:cshjdz@163.com
银行汇款当日发货。汇款后请告知您的名址和邮购物
交行：60142840646677708 工行：1901007101200534828
建行：4367422926170020122 农行：9559981090210111019

火炬新生接待站

凡2003年度考入长沙地区的大专院校新生来敝店购买游戏机者，凭有效证件，享受如下优惠：购买PS2,XBOX,NGC,PS,DC机，每台馈赠40元商品；购买二手DC,PS,PS2机，每台馈赠30元商品；购买GBA,GBAsp,可以邮购价特供正卡带。有效期至11月1日。火炬诚信，有口皆碑！

主机	PS2 50000 原配置	2760	Psone103 主机(原光头)+原柄+电源	570	美版DC珍藏 主机+原柄+电源+原碟(最后5台)	750	GBAsp 日台/港版（原装电板）	795/840
	PS2 39001盒机对号 原配置+直读	1640	XBOX(港) 原配置+直读+原碟	1820	美版DC普通 主机+原柄+电源	580	GBA日/港产(如为翻新,假一赔二)	545/535
	PS2 39007盒机对号 原配置+直读	1640	XBOX（美翻新）主机+原柄+直读	1620	二手DC日亚/美/欧 主机+原柄+电源	480/450/400	收购/出售二手GBA	200-380 /200-400
	PS2 39006原配置+直读	1700	NGC 原配置(包括NGP)	1580	二手PS 主机+双柄+电源	300	二手机保修3个月,新机一律保修半年,终身维修	
	PS2 39001翻新机 主机+原柄+直读	1380	NGC（日翻新)主机+原柄+电源	1020	二手PS2 18000/30000/30006/39001型1180左右		包装邮费:PS2,XB/30,GBA/10,其余20,快件加10元	

正版软件	PS2:实况7	420	NGC:生化0	310	D之食卓II 4CD	29	梦幻之星限定	25	光明与黑暗	16	青之六号	32	向北去	25	橄榄球	15	麻将/赛马	各15	二手PS2:蚁	60	吉翁DX	120	生或死2	120
	装甲核心3	320	水晶编年史	435	GT赛车限定版	22	大战略限定版	88	死亡之屋2	32	摔角限定	15	钓鱼	20	索尼克1	15	炼金术士限定	28	GT3(仅开封)	120	实况5最终	40	鬼泣(仅开封)	160
	VR战士4	60	萨尔达传说	210	法拉利赛车	18	樱花4限定版	68	电脑战机	32	太空频道5	18	威力网球	15	高达在线	15	VR战士3	15	铁拳4	70	合金装备II	80	鬼武者2	90
	创造球会	80	DC:街头涂鸦	22	F1方程式赛车	18	刑警202AVG	26	世嘉运动会	22	神机世界1	18	春雨曜日	20	对战天平	15	围棋/沙锤	各18	黑云	90	王国之心	120	**普包5元，快件15**	

全新GBA卡，正规包装，有说明书，每卡发出前均经过严格测试确保能够记忆；万一还有个别存在质量问题者，三个月内免费包换。所有GBA卡，无论多少，每次包装邮费5元，快件15元。

本价格仅限于邮购		恶魔城II日/中	37	转转乐园	37	皇家骑士团日/中	37	萨尔达传说	37	炼金术士玛莉	37	复仇之忍者	37	古墓奇兵日/中	37	空战雄鹰	23	海贼王	37	重装机兵2改	24
毁灭/舞之韵	37	古惑狼I/II	37	街霸II，III	37	金太郎复仇日/中	37	勇者斗恶龙2	37	决战三国中文	60	机械化军队	37	电梯大战日/中	37	职业麻将	37	卧虎藏龙	37	机战终结版中	60
魂斗罗	23	玛利奥 1,2,3	23	铁拳	37	黄金太阳中/英日	42/37	黄金太阳 II	76	信长异闻录	37	召唤之夜	37	烈火之剑日/中	73/76	疯狂的士	37	棋魂II	76	太空第五频道	37
恶魔城日/中	37	风之少年1,2/3	24/76	拳皇EX I，II	37	幽灵夺还屋I，II	30/37	大战略II	37	驭龙战士	37	信长野望	37	自制机器人GX	37	玛莉赛车	23	仓鼠天堂	37	中央大陆战史2	37
绿色兵团	23	索尼克I，II	37/76	罪恶格斗 X	37	最终幻想日/中	73/76	真女神转生	37	银河之星日/中	37	死亡弹珠台	37	胜利11人 A/2	37	分裂细胞	37	007夜之火	37	陆行鸟乐团	37
炸弹人红，蓝	37	泡泡龙新旧合集	23	大金刚	37	机战0,R,A中/日	37	樱国之魂	24	游戏王4,5	37	上海麻将	23	V 拉力III	23	F14 战机	23	犬夜叉	37	传说斯塔菲2	40
快打旋风	23	携带电兽红，蓝	37	星之卡比	37	机战D日/中	37	火焰文章	37	游戏王6,7,8	76	足球小将	37	沉默遗迹日/中	37	变形战机 R	23	X超人2	37	超级玛莉A4	23
蜘蛛人	37	洛克人与佛特	37	特鲁尼克	37	口袋红蓝日/中	37	数码宝贝中	30	哈姆太郎合集	37	创造球会	37	银河战士日/中	37	超时空要塞	37	青蛙王子	37	口袋妖怪弹珠台	37
俄罗斯方块	23	逆转裁判I，II	37	正邪幻想曲	37	口袋红蓝时钟日/中	37/42	魔法封神	37	RPG工具	37	寂静岭	40	指环王I，II	37/76	GT II，III	37	大富翁	23	流星花园中	30
洛克人 Z/II	37	沉默狙击手	37	换装迷宫II	37	晓月圆舞曲中文	37	三国志中，日	37	东尼滑板II	37	网球王子II	76	通灵王II，III	37/76	鬼影狂刀	37	真人快打	76	心跳祝福钟声	37
羊之心情	37	传说的炸弹人	37	龙战士I，II	23	洛克人I，II，III	37	街霸方块	37	幻想水浒传	23	钻地小子A	37	麻将风云中	37	梦幻之星	37	海盗船	37	航空指挥官中	37
七龙珠 I，II	37	街机怀旧合集	23	瓦利奥制造	37	哈利波特I，II	37	彩虹六号	37	超魔界村R	23	坏马莉I中	37	牧场物语日/中	37	荣誉勋章	37	阿拉丁	24	玛利奥合集	22
我的太阳	76	街头涂鸦	37	鬼武者日/中	37	光明之魂1中/2	37/76	幻想传说	37	圣剑传说	76	NBA	25	超级大战争2	37	怪兽之门2	37	合金弹头	40	战国革命外传	37

DC-MD(2CD)模拟器10元，DC-PS模拟器15元，DC超任模拟器(5CD)20元，XBOX-n64模拟器(2CD)25元。软件：SS有包装4元/张，PS、DC 3元/张，PS II (D5)5元，(D9)10元/张，XB10元/张。每次包装邮费5元，快件15元。

GBA电视接收器，中文金手指	310/106	布包，豪华竖包带连机线	12/40	原装8M记忆卡索尼/授权产	125/120	PS2变压器，200w铁盒变压器	25/40	PS四分插，手柄延长线	28/5	GC原装手柄，记忆卡	180/95
太极鲨USB烧录器+128+256M卡	580	屏幕盖，屏幕贴膜，吊绳	5/4/5	PS2原装手柄，仿原手柄	120/60	组装分量线，对战线，S线	各15	PS长线手柄，5组AV分线盒	20/50	GC组装分量线，S线，AV线	各12
EZ128/256/512M烧录器	355/565/960	SP专用变压器，仿原充电器	12/22	原装遥控器，组装遥控器	130/25	PSone原装光头，原装AV线	185/12	PS变压器，组装AV线	15/8	XB原装日版，仿原手柄	260/80
EZ2代256M，卡盒	685/2	SP专用耳机，耳机转接口	6/6	PS2XBGC三用VGA，四分插	200/42	Psone随机手柄，原振手柄	68/42	DC原装光头，光头带座总成	100/130	XB仿原装遥控器，S线	80/15
后盖，后盖起子导电胶3合1	5/13	SP仿原锂电池，精致硬包	23/13	PS2专用挎包，振动退镗大枪	65/90	PSone原电源，跳舞毯2代	35/45	原装手柄，原装光枪	60/70	XB原装色差线，组色差线	192/15
2/4头连机线，记忆电池	7/9/2	SP屏幕保护膜，透明护套	5/6	法拉利手柄，精制方向盘	35/180	组装1M记忆卡，组装手柄	8/5	原装飞行格斗遥杆，制转	70/24	SS JVC原装光头，制转	88/25
加厚镜面，锐屏，水晶镜面	5/10/20	PS2原装光头B/C/R型	420/480/520	竖支架，太10横竖闪光支架	10/30	原装1M记忆卡，组装S线	18/10	原装沙锤，原装记忆卡	100/60	SS组装手柄，AV线	10/8
600/1200/2400mA高效套充	18/24/35	原装二手光头B/C型	260/360	遥控支架四分插3合1，制转	82/25	老机型中文金手指，制转	25/18	组振动包，原AV线，组S线	18/各12	SS 4M加速卡，8M记忆卡	各65
可调荧光灯，充电双荧光灯	13/28	原装光枪，刀魂铁拳4摇杆	280/238	7.2寸显示屏，中文金手指	680/65	PSone中文金手指，润滑油	45/7	优质组装2M/4M记忆卡	22/28	**无论多少每次邮费5元，快件15**	

火炬技术实力雄厚，具有8年专业维修经验，精修SS、PS、DC、PS2、XBOX、NGC、GB、GBA各类主机，能迅速准确排除故障，且实事求是，收费公道，决无小题大做借故收费现象，保质3个月。维修配件每次邮费5元，快件15.

维修配件及收费：		PS2光头塑料平衡杆，手柄插口	25/80	PS2直读进仓读盘保D9	150	PS原装导电胶，光头延长线	2/4	PS原装电源板，组装电源板	35/25	DC原装电源板，驱动板	各40
GBA导电胶，保护电阻	3/10	PS2激光管，光头数据线	15/30	PS2不能记忆，手柄失灵	30/30	PS原装激光管，原装物镜	各15	PS音像全无/有图象无声音	100/80	DC驱动开关，导电胶，风扇	8/2/28
GBA有电不亮灯，不能玩	30	PS2原装物镜，复位出仓信号线	15/20	PS2音像全无/不能进出仓	180/85	PS光头顶帽，光头齿轮	各12	PS手柄失灵，记忆无效，不振动	各20	DC光头主电机，光头数据线	20/9
GBA只能玩GB卡	100	PS2原装电源板，组装电源板	150/110	PS2挑盘，不定性死机	150	PS保护电阻，直读IC	10/25	PS出记忆画面，电机转不读盘	60/50	反复启动，手柄失灵，记忆无效	80/20/20
GBA主板坏	180	PS2风扇，5815、6664IC每块	50/35	PS2用一定时间后亮红灯不读盘	60	PS驱动IC 6398,5977	各30	SS主板，SS驱动板	110/70	DC音像全无.有声音无图象	160/140
GBA按键不灵、失效	20	PS2出仓盒，原装手柄导电胶	60/8	PS2亮灯无图，光头有异响	85/120	PS光头支架，光头数据线	30/15	SS直读，导电胶，十字架	55/各2	DC有图无音，读D不读Z版	90/100

攻略书大全		编年史	12	零复活	13	VR战士4	12	超战斗封神	12	星之海洋3	12	天诛3/ICO	12	魔法假期	12	指环王1+2	14	晓月圆舞曲	12	幻想水浒	12	寄生1+2	14	文章传说	14
PS2：GT3	16	寂静岭2/3	14	吉翁DX	12	水浒传3	12	宿命传说2	12	太10-2	22	GBA:恶魔城	12	寂静岭1+2	14	萨尔达传说	12	烈火之剑	13	圣剑传说	13	龙骑士传说	14	勇者斗恶龙7	16
合金装备2	12	王国之心2	14	无尽沙加	12	神偷车3/4	13	G高达	12	妖精战士3	12	游戏王5/6	14	黄金太阳1/2	13	FFT/龙珠Z2	14	银河之星	10	PS：太7	14	枪神3	12	DC：猎头者	14
绝体绝命	12	三国无双2/3	13	封神演义	10	高达战记	12	钟楼3	12	机战α	22	机战A/R/O	12	游戏王7/8	14	正邪幻想	12	火焰文章	12	太8厚/薄	20/15	恶魔城月下	15	生化外传	13
分裂细胞	12	荒野兵器3	10	鬼泣/樱花	12	猛将传	13	感染扩大123	12	机械人大战	13	机战D	13	洛克人与弗特	12	分裂细胞	12	足球小将	12	太9正版	18	燃烧战车	15	莎木1/2	12/14
异度传说	12	实况6最终版	12	鬼泣2	18	龙战士5	12	合金实体	18	创造球会3	13	龙战士2	11	光明之魂1/2	12	口袋红蓝厚	22	旅团之心	14	鬼屋魔影	12	生化1+2+3	15	樱花3/4	13
鬼武者1/2	15	太10大本	30	太10国际	15	实况7	13	混沌军势	13	古墓丽影	14	幻想传说	13	沉默遗迹	12	我的太阳	13	牧场物语	13	北欧女神	17	生化3	18	**每次包装邮费5元**	

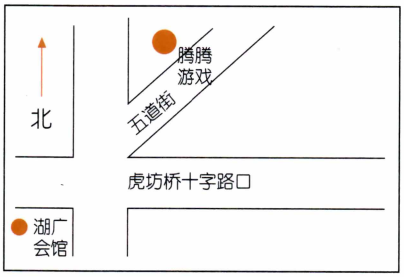
北京腾腾游戏

(8年老字号)

经营项目：

各类游戏主机、软件、配件、并办理二手货回收及代卖。

腾腾游戏提醒您： 购买原装正品(全新)主机、配件，可使您在游戏时发挥最佳效果，是信心的保证。



乘车路线：6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

地址：北京宣武区虎坊桥五道街15号

邮编：100050 电话：010-63153732

联系人：杨诺宾

E-mail:wrynb@yahoo.com.cn

No.1 最终幻想 X2



第一击——FFX2 钥匙扣：
2003 年日本 BANDAI 原装进口，
包括《最终幻想 X—2》中
的尤娜、莉可、帕因、
兰、努吉 5 位人物，
随机抽取，售价 50 元 / 个，
250 元 / 套；
随机抽取，会员 40 元 / 个，
200 元 / 套。



QQ: 125415615

Email: how2play@163.com

www.how-2-play.com

9月 BANDAI 产品三连击！

3 COMBO!!!



No.2 犬夜叉吊饰



犬夜叉吊饰食玩：
2002 年日本 BANDAI
原装进口，包括犬
夜叉、犬夜叉（朔之
日）、戈薇和七宝、
弥勒、珊瑚、杀生
丸 6 位人物，
售价 42 元 / 个，
会员价：38 元 / 个



No.3 高达金属军牌



第三击——高达金属军牌食玩：
2003 年日本 BANDAI
原装进口，
包括 12 种图案
的金属军牌，
内含若干粒
薄荷口味糖果，
特别优惠价：30 元 / 盒。

地址：北京东城区朝内南小街 73 号
邮编：（100010）
汇款收款人：玩具店

乘车路线：112, 110, 109, 101, 846, 813, 810, 康恩等
公交车朝内小街站下车，路口向南行 100 米路西

模玩两可 Tel: 010-65282550

天津海虹

邮购汇款地址：天津市241邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020 邮购热线：022-27224060 门市地址：天津市和平区兴安路134号 e-mail:yzjrpg@163.net

购碟邮费 15元不论张数，购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话，e-mail，传真或信件将内容告知。所有软件均买十送一。本店PS,SS,DC,PS2,XBOX经典软件及各类主机配件卡带种类齐全，价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录，自备信封和邮票)。

游戏音乐原声CD，经典动画CD，高保真音质，8元/张．PS2软件特价6元/张

八成新超任+博士七32M磁碟机	320元	邮费30元
八成新PS套机	350元	邮费30元
PS ONE101／103套机	570元	邮费20元
美版DC套机	550元	邮费30元
PS2 39001套机	1450元	邮费40元
X—BOX美版套机	1750元	邮费40元
NGC日版	1230元	邮费30元
GBA日版／GBA—SP日版	550／780元	邮费30元
EZ—FLASH 128M／256M	440／650元	邮费10元
PS原版 异度装甲	480元	邮费10元

004太空战士4原声
005太空战士4钢琴曲
008太空战士5原声2CD
009太空战士5钢琴曲
012太空战士6原声3CD
013太空战士6钢琴曲
017太空战士7原声4CD
018太空战士7重奏版
019太空战士8原声4CD
020太空战士8管旋乐
021太空战士8歌曲
022太空战士8钢琴曲
023太空战士9原声4CD
024太空战士9歌集
025太空战士9钢琴曲
026太空战士9重奏版
027太空战士9原声plus
030太空战士wind&fire
031太空战士dragon&star
032太空战士remix
035太空战士1987—1994
036太空战士1994—1999
037太空战士交响组曲
039太空战士10歌曲含ff7
149太空战士10原声(4CD)
285FF10钢琴曲
239FF10 yuna&tidus
258ff others—7,8代精华录
322FF10 MTV
316FF经典主题音乐连奏
328FFX—2歌曲全集
337FFX—2原声2CD
359FF交响音乐会2002(2CD)
331FF10 vocal collection
375太空战士Black mages

310FF1+2原声(PS版2CD)
041 FF战略版2CD
161史克威尔游戏歌曲集
139植松伸夫首张个人大碟
057时空之旅PS版
058时空之旅混音版
059穿越时空3CD
342穿越时空MIX混音
062圣剑传说3原声3CD
063圣剑传说PS版2CD
367圣剑传说3 arrange
164历代圣剑传说精选集
064浪漫沙嘉3原声
065PS沙嘉2原声
066PS沙嘉1原声2CD
067PS沙嘉2钢琴曲
325无尽的沙嘉原声2CD
069异度装甲原声2CD
070异度装甲重奏版
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
151寄生前夜2原声2CD
073火焰文章原声3CD
074圣战系谱交响乐
075永恒传说歌曲集
076幻想传说歌曲
334宿命传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
077银河之星原声
078银河之星2永远的兰色
079皇家骑士团2原声3CD

152RPG经典爱之章
153RPG经典梦之章
085女神传说原声2CD
086女神传说混音版
087龙骑士传说原声
088格兰迪亚原声4CD
089格兰迪亚2原声
292格兰迪亚X原声
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal cllection
096幻想水浒传2CD
097幻想水浒传2原声4CD
273幻想水浒传2管弦乐
333幻想水浒传3原声2CD
100梦幻模拟战精选
101梦幻模拟战3歌曲集
102梦幻模拟战5歌曲集
262梦幻模拟战2原声
135大航海时代2管弦乐
116经典游戏交响音乐会5CD
105音乐跳豆(舞王)歌曲集
376音乐跳豆2(舞王)歌曲集
107DDR3原声2CD
246DDR4原声
305DDR5歌曲集
306DDR6歌曲集
109恶魔城月下夜想曲原声
110恶魔城血之轮回
113恶魔城x

240恶魔城新古典交响集2CD
241恶魔城BOSS战斗乐曲集
263恶魔城X混音集
381恶魔城白夜原声
382恶魔城月轮原声
120机器人大战F原声集
121机器人完结篇
122机器人大战a歌唱集3CD
123机器人大战演唱会
312机器人大战IMPECT原声
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
124心跳回忆2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆奇妙圣诞
127心跳回忆馆林见晴
128心跳回忆5周年纪念
129心跳永远在一起
130滕崎诗织情人节
131心跳回忆风之扉
132心跳回忆虹色青春
133滕崎诗织钢琴精选
134心跳回忆原声歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
140格斗王音乐精选(94—2000)
154真侍魂原声
338斩红郎无双剑管铉乐
155街霸3次冲击
252街霸2管旋乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
167幽游白书47首
168幽游白书最强系列
169灌蓝高手TV版歌曲大全
170灌蓝高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声集(3CD)
193新世纪EVA特别版
173浪客剑心主题歌集
174维新志士镇魂歌
175明治剑客浪漫集
201浪客剑心追忆篇
178超时空要塞火爆精选
179超时空要塞歌曲精选
181超时空主题歌插曲
182超时空15周年纪念

368超时空可曾记得爱
207罗德岛战记原声集(3CD)
216圣斗士星矢精选合集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
222高达F91
226高达主题歌集(2CD)
323高达SEED歌曲集
227W高达原声大全5CD
150皇牌空战3原声
250皇牌空战4原声2CD
303皇牌空战2原声
251梦幻之星在线管弦乐
267星海传说2原声(2CD)
268星海传说2混音版
275星海传说2交响乐
341星海传说3原声(4CD)
269天诛原声
272ICO原声
284鬼泣原声
293王国之心原声2CD
294王国之心歌曲集
320红色警报原声2CD
321命令与征服原声
329PS2忍原声
318超级忍2原声(MD版)
340GTA罪恶都市全集(7CD)
356真三国无双3原声
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
083生化维罗尼卡原声
255生化危机3原声2CD
295生化危机2原声2CD
296生化危机2重奏
297生化危机2混音
372生化1原声
373生化1MIX混音
377三国3原声
378三国4原声
314三国5原声
308三国6原声
379三国7原声
380三国8原声





游戏批评

第19辑 定价：6.50元
9月下旬发售

特稿：惨败！大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查，剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因，反思中国游戏代理商的错误理念；

批评四人组：中国网游的法律空白

盗窃账号？盗窃武器？网上权益谁来保护？网游停转？服务中止？玩家利益有否依据？业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

批评独立调查：挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出？

中国网游盈收浅析

收多少？付多少？赚多少？玩家厂家两本帐

任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

《游戏批评》第18辑定价:6.5元



特辑：中国游戏人的生存状况调查
美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人

■评论：世嘉街机历史（连载）
游戏医学：生化危机的另一面
《钟楼3》的导演风格

《游戏批评》第11辑定价:6.5元



特稿：FF10好坏优劣赞骂
网络游戏：维谷中的思考

■评论：机战系列制作人访谈
CAPCOM的智慧与创造力
游戏的围剿与反围剿

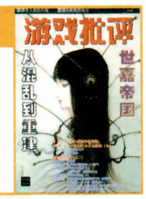
《游戏批评》第17辑定价:6.5元



特稿： XBOX死里逃生或粉身碎骨

■评论：游戏作家宫本茂
十大疯狂驾驶
游戏电影叙事结构
游戏历史

《游戏批评》第10辑定价:6.5元



特稿：世嘉帝国：《混乱到重建》

■评论：樱大战制作探秘
中国历史与日本漫画
元气：从来就是这样酷
探讨马里奥世界

《游戏批评》第16辑定价:6.5元



特稿： 游戏历史20年
游戏开发承包公司的时代

■评论：想了解叶伟什么？
十大街头暴力游戏
动漫和游戏翻译的职业

《游戏批评》第9辑定价:6.5元



特稿：掌机:任天堂帝国的后花园
震撼人心的武士游戏

■评论：日本风格HUDSON
游戏不能承受之轻
游戏分级制度

《游戏批评》第15辑定价:6.5元



特集：小不正经之奇文共赏《电软》档案揭密

●电刑室手记 ●游戏的趣味
●编辑部的故事（漫画版）
●沉浸在游戏中的创造力
●闯关族的家

《游戏批评》第8辑定价:6.5元



特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力

■评论：TECMO你的柔情我永远不懂
世嘉风格和它的悲剧
KOF的音乐

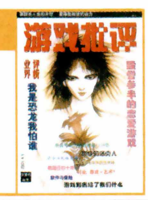
《游戏批评》第12辑定价:6.5元



特稿：寂静岭2（小说）
源自心灵深处的恐怖

■评论：游戏电影漫谈
游戏活在日本的现实写真
游戏的理由

《游戏批评》第7辑定价:6.5元



特稿： 我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述
毁誉参半的恋爱游戏

■评论：玩具帝国万岱
爽快—洛克人
游戏到底给了我们什么

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

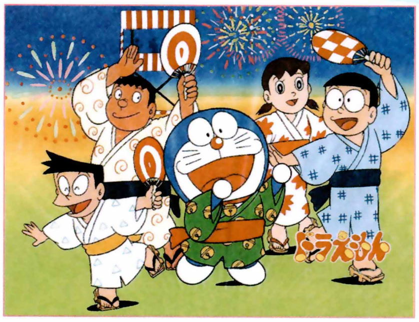


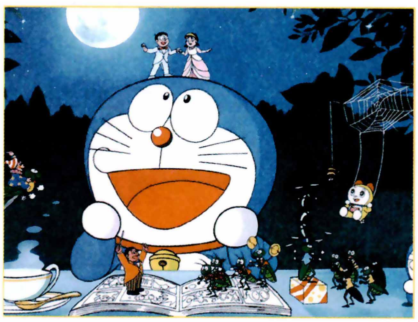




大师的足迹

——怀念藤子·F·不二雄老师





“假如”电话亭、默书面包、时光机、竹蜻蜓……相信有很多读者儿时都很想有一个“机器猫”陪伴在身边吧？那连接四维空间的口袋曾经让多少孩子动过歪的或不怎么歪的念头呢。当年那本人民美术出版社的『机器猫』曾风靡一时（现在改名叫“哆拉A梦”了），之后『怪物太郎』和『太空小UB』等署名藤子不二雄的作品相继出现在市面上，着实令我们在『圣斗士星矢』袭来前好好感受了一下日本漫画。

众所周知，“藤子不二雄”是两位漫画家搭档的合称，其中一位是藤本弘，也就是藤子·F·不二雄，另一位是安孙子素雄，后来的藤子·不二雄·A。不幸的是，藤本弘老师已于1996年9月23日病逝，也宣告着“藤子不二雄”这个笔名就此不复存在，的确令人遗憾，在此就为大家介绍一下这位笔名藤子·F·不二雄的大师，也算是对我们那个已逝的金色童年的缅怀吧！

Part1.萌芽

藤本弘，1933年12月1日出生于富山县高冈市，就读于学校高冈市立定冢小学五年级时，班上来了一位转学生，老师将他的座位安排在藤本弘旁边。老师、同学们绝不会料到，这两个貌不惊人的小学生，日后会对日本，甚至中国台湾、香港、中国等亚洲各国的小孩们，产生多大的影响。这个转学生比藤本弘小三个月，名字叫做安孙子素雄。这两个人都是百分之百的漫画迷,课本、笔记簿里面，画满了密密麻麻的漫画角色，两个少年，开始步上了漫画之路。

1947年，14岁的藤本弘就读国中二年级，看到了一部令他毕生难忘的作品。“第一格，一辆汽车从画面右方向左飞驰；第二格，汽车从画面前方向内转进；第三格，汽车向读者的正面冲过来！这种电影般的演出手法，对我们造成了极大的冲击”。藤本弘回忆，当初看到手冢治虫第一部长篇故事漫画《新宝岛》时，全新的视觉感受让他如遭电击，他们花了一整个月的时间模仿手冢治虫的画，从此成为手冢的崇拜者。

手冢治虫的作品对藤本弘影响极大,他说：“当时，一般人都把漫画单纯地当作'好笑的东西'来看，但是手冢先生的作品不同,里面有战栗、有眼泪、有非常深奥的东西。手冢的作品非常具有电影的趣味,虽然大部分的电影都不是为小孩制作的,他却能以电影的手法为原型,画成漫画”。

1951年，藤本弘一边念高中，一边以“手冢不二雄”的笔名，在每日“小学生新闻”上连载四格漫画《天使小玉》，这算是藤本弘的出道作。“手冢”这个笔名，就是为了向“师匠”手冢治虫致敬。

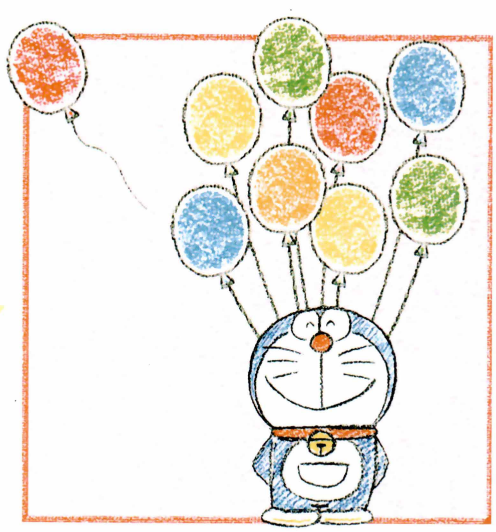
Part2.走入社会

藤本弘于1952年高中毕业，到一家点心公司上班，据他回忆，当时的心情是这样的：“不对，不是这样，我并不打算一辈子作这样的事。我如果不能画漫画就快乐不起来，到公司去上班我就没时间画了，这简直是过着对自己撒谎的一生一样”。因为有这种觉悟，他在那家点心公司只做了一个星期就不干了，决定专心致志地画漫画，以此作为一生的事业，将笔名改为“足冢不二雄”，不敢与手冢师匠比肩，所以自称为“足冢”？

1954年6月刚满20岁，藤本弘与安孙子素雄为了更上层楼，成为专业的漫画家，两人一起搭乘夜车，上东京去打天下。他们寄宿在安孙子的亲戚家中，两个人挤一个两张榻榻米大的房间。要睡觉时，得把画画用的桌子搬到走廊上去才能空出地方来。从这个时间两人以“藤子不二雄”的笔名，成为漫画搭档，第一部作品叫作《宇宙矿脉》，在《探侦王》杂志上连载。

Part3.起步

这一年，手冢治虫从“常盘庄”搬走，藤子不二雄搬进了常盘庄14号室。这是个充满热血的创作青春时代，前后期搬入常盘庄的室友们包括寺田广夫、阪本三郎、永田竹丸、石之森章太郎、赤冢不二夫等人。这些因为仰慕手冢治虫、立志以漫画为志业的年轻人们，在这个宿舍里面，互相鼓励，也互相调侃，“哈哈，卖不出去的家伙也不只我一个嘛！还好还好！”

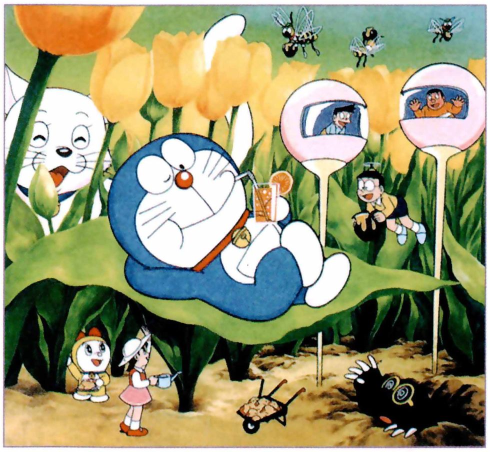


“哼！怎么可以输给你这种家伙！”在这里，激荡着灵感与火花，造就了日本漫画在大战之后的第一个黄金时代。

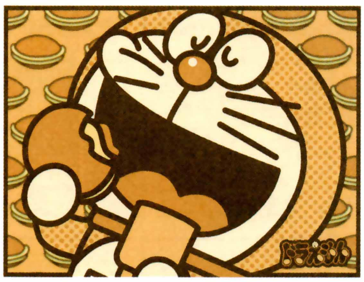
在常盘庄的年轻人们，除了对漫画有不熄灭的热情之外，对于各种媒体、情报来源也如海绵一样贪心地吸收。他们一个月的收入大约1万日元。缴了房租以后只剩下5、6千日元，看一场电影票价是150元，一张唱片定价大约2100元，他们节衣缩食，只为了多看场电影（这是他们创作灵感的重要来源！），多买张唱片，也有像石之森章太郎这种跑去买成人书刊的家伙（不愧是日本人啊）……

1959年，小学馆的《少年Sunday》、讲谈社的《少年Magazine》先后创刊。过去的漫画杂志都是月刊，前辈级的漫画家们多半已经在这些月刊上面连载作品，新的这两本杂志都是周刊，一时之间需稿量暴增，也让这些年轻漫画家们有了表现的舞台。

“从到东京以来的10年间，我并没有画出什么大受欢迎的作品……这段时间我尝试接触各种文类的作品，自己也画一些科幻类的东西”。怎样才算是成功的作品呢?还是得以读者为归。“读者是大老爷。让大老爷们看了觉得无聊、动不动就感到厌烦的话，他们是会毫不留情地舍弃你辛苦画出来的作品，读者就是有这种残酷的一面”。然而，虽然读者掌握了漫画家、作品的生杀大权，身为创作者绝对不能一味迎合读者的口味,他提出“读者与作者应该有共同的地盘”的想法：“虽然读者是大老爷,不过光是画些读者老爷喜欢的东西也是不行的。过度迎合读者的喜好，是会致漫画家于死命的！漫画家自己会觉得有趣的，读者才可能觉得有趣。找出这个漫画家与读者共同的地盘，是漫画家永远的课题”。这跟永井豪勉励台湾漫画家的：“要作自己的第一个读者！”有异曲同工之妙。能够画自己喜欢的作品，而又能受到读者欢迎，对漫画家而言是最快乐的事！







上京10年后，1964年推出的《精灵Q太郎》，是藤子不二雄第一部获得爆炸性人气的作品。这一年藤子不二雄与铃木伸一、石之森章太郎、角田次郎等人合组了动画工作室“Studio zero”，石之森章太郎也帮忙设计了这部作品的部分配角。这个企划的发端是在两年前藤本弘的结婚典礼上，漫画家角田次郎致词时提到：“藤本君很喜欢妖怪喔”。结果《少年Sunday》的编辑人员就跟藤本弘说，“那么，这次就来画个以妖怪为主角的漫画吧”。虽然说喜欢妖怪，不过藤本弘对怪谈、鬼故事这类的东西并不拿手，这部作品虽然以妖怪Q太郎为主角，上演的都是这些日常生活的爆笑剧，却也因此歪打正着，大受欢迎，原本只连载9回的，完结后应观众要求继续刊载。第二年的《Q太郎》还拍成卡通，登上了电视荧屏。

Part4.如日中天

60年代后期，是美苏宇宙开发竞争白热化的时代，自然也就是SF类作品大行其道的年代。1968年，藤子不二雄推出了《21世纪小福星》。1970年，真正的“传说”开始了。这一年，是儿童取向漫画衰退的时候。与战后漫画一起成长的婴儿潮世代，已经开始进入成年期，学生运动、社会运动如火如荼，这个年代的人标榜的是：“一手《朝日新闻周刊》、一手《少年Magazine》”，漫画，已经不再是儿童的专利，青年取向的漫画正急速发展中。就在这个时候,藤子不二雄搭档推出了《机器猫哆拉A梦》，同时在小学馆的“学年志”；《小学一年生》到《小学六年生》上面连载，人气如疾风怒涛，排山倒海而来，到1992年为止，《机器猫》的单行本销售量已经突破了8千万本，现在应该早已破亿，据说光是国内的翻版书就卖了超过1亿册，台湾地区也超过千万。改编的电视、电影版卡通,也都是收视率与票房的常胜军。这部作品就不用多作介绍了吧！没看过的人，不算有童年时代！

除了儿童向作品之外，藤本弘先生也持续创作“科幻短篇”以及“异色短篇”的作品，虽然造型跟《机器猫》一样可爱，不过风格可是十足的“暗黑系”，探讨人性的黑暗面、人类文明的未来……经常有令人毛骨悚然之作，这个系列也是绝对的经典！过去曾经出过繁体中文版，不过现在想找到都很困难了。

Part5.分道扬镳

1987年，搭档了30余年的“藤子不二雄”宣布拆伙，“二人三脚”结束，各自以“藤子·F·不二雄”以及“藤子不二雄·A”的笔名单飞。藤本弘继续追求以“从日常生活中透出的一丝不可思议”为基调的各类作品，主要的心力则是放在《机器猫大长篇》上。

1996年9月20日，书桌前握着笔杆正在画的藤本弘突然倒了下来，9月23日凌晨2时10分，因肝功能衰竭病故，享年62岁。他那原本应该无穷无尽的想像力、创造力，却随着肉体的死亡，一并消逝了。

三栖人新闻速递

贝克汉姆动画化？！

据英国《太阳报》近日报道，动画业巨鳄美国迪斯尼公司正在与西班牙皇家马德里队进行秘密谈判，希望买下贝克汉姆的肖像权做动画片。迪斯尼公司拟制作一部《超级英雄贝克汉姆》的动画片，小贝的卡通在片中将是一个在球场上所向披靡的前锋,在场下也会有非凡的能力。消息一经传出,立即引起媒体和球迷的巨大关注。一些媒体认为，这部动画片有望和当年乔丹出演的电影《太空大灌篮》那样挣大钱。说起来这贝克汉姆也是一棵球场摇钱树了，前段时间又挣去了大把的人民币，现在那皇家马德里又将魔爪伸向了动画市场，看来下一轮大竞争即将开始！

『风之谷』推出DVD版

宫崎骏的成名大作『风之谷』相信很多人都已经看过了，不过由于年代久远,市面上的一些所谓的DVD其实都只是录制版。

好消息来了,11月19日吉卜力将发售『风之谷』的豪华DVD版：4700日元的版本附赠两张装的本片及主题盘包，7800日元的限定版比普通的多一个陶制娜乌茜卡人像,而9月19日的预定豪华版则有本片、人像、画框、大主题盘包和王虫首办，当然价格也很“豪华”,高达24800日元。

吉卜力对宣传也是下了狠功夫，发布会请来了SMAP的香取胜吾助阵并由吉布力的老板铃木敏夫颁发首发认定证。还等什么呀，有条件有渠道的朋友还不赶紧准备出血?那个娜乌茜卡的人像可是非常精美呀！

动画竞争激烈梦工场让道

好莱坞巨头在动画片上的角逐日趋激烈,前天梦工场宣布该公司的动画大片《鲨鱼黑帮》（Sharkslayer）为了避免和迪斯尼公司的《超人特工队》（TheIn－credibles）正面相撞，决定把上映档期从原来的2004年11月5日提前到10月1日。

《鲨鱼黑帮》是梦工场非常倚重的卡通重磅大片，梦工场早在去年就定下了上映档期，年初便开始大力宣传。但是迪斯尼《超人特工队》已经先声夺人，特别是通过搭载今年夏天最成功的大片《海底总动员》片头的片花对北美地区进行了轮番轰炸，先期效果非常好。大受鼓舞的迪斯尼把《超人特工队》档期也定在了11月初,深感头痛的梦工场自觉实力不够，只好另行选择档期。

2003中国动画论坛在京召开

据中国动画网的消息，由中国动画学会和北京广播影视集团主办、北京歌华传播中心承办的2003中国动画论坛，于8月27日上午9：30在北京华北大酒店B座第一演播厅隆重召开。论坛首先由中国动画学会秘书长张松林先生致欢迎词。北京广播影视集团党委书记马朝军、中国广播影视集团杨新贵主任出席论坛并讲话。参会代表及嘉宾各抒己见,17：30论坛在热烈的气氛中圆满结束。



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

GAME BAR 游戏点评

BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI
本期游戏点评桌面提示



GBA 幻想传说

厂商:NAMCO　类型:RPG　媒体:卡带



如果没有之前PS版的移植，那么GBA的幻想传说就很值得赞美。然而事实却让人很失望，至少这次的移植多少都扼杀了NAMCO的诚意。

首当批评的是系列最引以为傲的格斗式战斗系统了。不知是不是因为GBA机能所限，整场战斗显得极为拖沓，不要说什么所谓的战斗节奏了，硬直的角色加上定格的画面，这一切使得本次战斗成为了累赘。

主题曲也拜GBA所赐，高音的部分荡然无存，一点也没有先前的那份激情。NAMCO试图将惟美幻想的风格表现在GBA上，然而除了一些精致的细节外，场景也显得很单调，甚至是毫无生色。

如果说当年SFC上幻想传说的成功归咎于先进的技术表现和新颖的游戏风格。那么今次的2次移植就足以说明了制作者的不思进取。如果冷饭都是那么炒的话，那么今天的游戏市场就实在是太可悲了。

那些没有领略过SFC和PS风彩的玩家可以一试……但这不禁让我担心起《神乐传说》来。

——长春　LENY

角色：8	操作性：7
画面：7	创意：7
音乐：8	移植度：7
情节：9	总评价：8

游戏时间：30小时

GBA 高级战争2

厂商:NINTENDO　类型:SLG　媒体:卡带



没有《火纹》般浓厚的文化底蕴，也没有《机战》那种复杂的游戏剧情，然而却有着无比严谨的战略性，这就是《高级战争2》。

相对于一代，本作又增加了些许兵种，天上飞的，地上跑的，水里游的样样齐全，而且随着战争的升级，武器的装备也可以获得提升。游戏中对玩家的总体统筹能力有着很高的要求，每一场战斗都需要经过深思熟虑，无论是地形因素还是兵种相克，甚至是指挥官自身的能力等等，都要计算在内，否则就会“一着失败，满盘皆输”，其战略性可见一斑。笔者有许多次都是很狼狈的侥幸过关。难怪被朋友们戏称为“超级大逃亡”（汗），想要获得全S级评价更是难上加难了。

此外，游戏的音乐也非常出色，整部游戏都充满了美式电子摇滚的曲风，听起来十分的热血。把耳机插上仔细聆听其音乐，也不失为一种享受。如果你是任FANS又或是战棋游戏的爱好者，那你一定要尝试这款游戏，它绝不会令你失望。

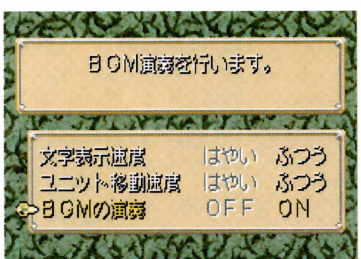
——吉林　沈培峰

角色：7	操作性：9
画面：8	创意：8.5
音乐：9	移植度：——
情节：7.5	总评价：8

游戏时间：水深火热的奋战中

GBA 鬼武者战略版

厂商:CAPCOM　类型:SRPG　媒体:卡带



真是想不到，手机上能出一款ACT类型的《鬼武者》，那么为什么掌机上就不能做呢？不满归不满，该玩还是要玩地，谁叫俺没有PS2也就只好“画饼充饥”将就一下吧！

好在游戏难度不高，系统也比较简单非常容易上手。凭借《鬼武者》的大名，游戏也还是有特色的像什么一闲、魔幻空间、吸魂以及武器和道具的加强等，玩起来还真有点《鬼武者》的味道，音乐也非常能体现《鬼武者》氛围，故事虽然有些老套，但有些情节和对话比较搞笑。

看到“青龙”、“白虎”字眼时，令人想起星爷在《唐伯虎点秋香》中的一幕。(汗)但作为SLG来说，《鬼武者》有些过于简单，主要是游戏值得研究的地方太少，更不用提隐藏要素了，总体来说游戏品质很一般，令人不免怀疑“嘉富康”的用心。

有PS2的玩家还是免了吧，因为游戏有“挂羊头卖狗肉”之嫌(《鬼武者》的FANS千万不要砍我，我不是“幻魔”)，游戏也许会出续作，来个RPG、FTG什么的，“《鬼武者》真乃居家旅行之必备游戏”。

——河南　孟勇

角色：8	操作性：9
画面：8	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：7	总评价：7.5

游戏时间：不明

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GBA 光明之魂2

厂商:SEGA 类型:A·RPG 媒体:卡带



一直都很喜欢SEGA里的SONIC-TEAM，光明系列自然也是拥簇之一，可惜对《光明之魂》却颇有微词，还好2能重新让我领教到优秀。

全部8名角色已不像前作那样鸡肋，多人之间的差异还是蛮大的，这样就为多周目游戏留下了充分的理由。场景的丰富性和多变的敌人很值得赞一个，制作者在不少地方也刻意地表现出了地形的特色，这让人游戏起来备感新趣，而不是像前作那样只懂得一层迷宫一层迷宫地走，很怜惜便会厌烦。地图也扩大了好多，不仅分布均衡，而且众多隐藏的迷宫也着实让人抓狂。实在是太值得研究一番了。战斗中酷似连续技的设定也让人找到了一种久违了的打斗快感，只可怜了这些虾兵蟹将们……

可惜，本作最大的卖点多人联动作战是需要一机一卡的，这对于没有GBA好友的许多玩家来说还是很难实现的。

惯以SINING为主题的系列又多了一个SOUL的品牌，不过笔者更期待SHINING FORCE4的出动。

——长春　LENY

角色：8	操作性：9
画面：8.5	创意：8
音乐：8.5	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：30小时以上	

GBA 光明之魂2

厂商:SEGA 类型:A·RPG 媒体:卡带



本作采用了128M大容量，各方面均得到了强化，像迷宫、敌人、武器、道具数量都比前作有很大提高，人物比例变大了，刻化得更为细致，升级变得比较容易，但游戏的难度依然不低，特别是几个BOSS，不用心打还真难搞定。几个原创迷宫很有特色，隐藏路线巨多，用SP的话能发现不少，GBA则完全不能。本作中的原创设计道具投掷系统很有新意，像炸木桶、石块、救人等都要用到，还有就是双人联机时，如果发现了好道具，想独吞的话，悄悄投给同伴一个天使之羽，呵呵……

游戏中对的作用依然没有增强，发动魂只有华丽的CG，杀伤力并不是很强，最多好像只能耗999点血，还不如弓箭手一个七级的弓箭连击。本作中许多隐藏迷宫都是一代中的场景，让人很是怀念。通关后的合影留念让我十分感动，成就感十足。和一代一样，通关之后可以挑战ADVANCE强力模式，有许多珍贵道具，难度也不低很有挑战性。

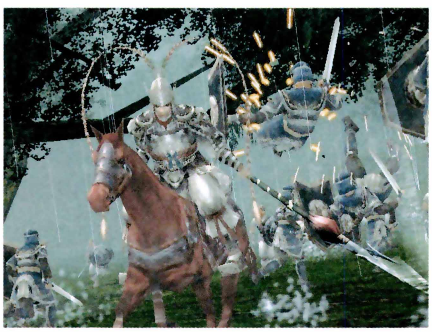
多人联机的乐趣依旧不减，但好像战斗中无背景音乐（我用SP和GBA连的），不知咋回事，总的说来，这是一款不可多得的A·RPG，强势推荐。期待中文版早日出现。

——江苏　盛伟

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：发售日至今	

PS2 三国志战记2

厂商:KOEI 类型:SLG 媒体:DVD-ROM



不明白光荣为什么要住关三国的题材死不放手，难道在三国无双上还没有赚够？不过本作可以说还是比较成功的游戏，不论故事性还是游戏性都比上作要强出一大截，虽说有像“老子”、“墨子”这样不正经的道具出现，但还是可以用“不过不失”来形容。

本作的画面质量比较高，片头CG的华丽，感觉更是超值过了三国无双3，另外系统中的“友义武将战法”感觉上大幅提高了战斗时的乐趣，在剧情方面，吕布篇的加入使得游戏变为4周目，但是篇幅似乎要比传统的刘备、曹操和孙策篇要短一些。由于战斗较少，直接影响到了后期我军部队的级别，为了在最后一战中取得有利的地位，必须进行武将编成，不然在后面的三连战中会死得很惨。

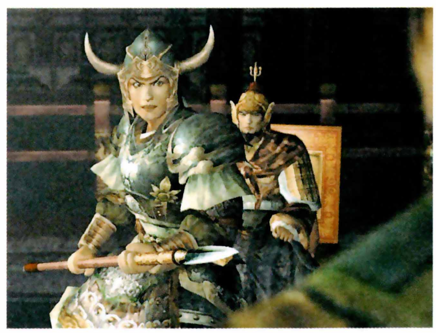
随着游戏的通关，不由得期待起三国志战记3类，不过在等待的时间也不是无事可做——为了收集所有的特别褒赏奋斗吧！

——天津　李保萱

角色：8	操作性：9
画面：8	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：40小时	

PS2 三国志战记2

厂商:KOEI 类型:SLG 媒体:DVD-ROM



乘着《真·三国无双》系列热卖的东风，光荣公司又不失时机地推出了这款让人望眼欲穿的战棋游戏。

作为一款SLG游戏，本作表现还算中规中矩。在战争开始前，玩家不仅要调配兵种，还要调整物品的配备，以求合理、有效地利用资源。本作的战法较之以往也丰富了许多，有连环、连锁、连击等等。由于每位武将都有一定的战法，所以只有将这些战法合理利用才能取得胜利。由于本作还新加入了“个人连击”系统，所以，很有可能在一个回合内就将某位武将的战法全部用光。但如果在连锁战法结束后将敌方打倒，那么之前用完的战法就能完全恢复，如果配合得当，完全有可能实现一击必杀啊！

自从开始上手游戏，就会不时地拿出《三国志》来恶补一下。看来游戏还是有催人奋发图强之功效的。日本都拿中国历史来做游戏了，为什么中国就不懂得利用资源呢？应该好好反省啊！

——吉林　沈培峰

角色：9	操作性：8
画面：8	创意：7.5
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：7.5
游戏时间：正在进行	

GBA 口袋妖怪·弹珠台

厂商:NINTENDO 类型:ETC 媒体:卡带



老实说，对弹珠台类的游戏不感冒的玩家实在很多，笔者曾经也是其中之一，不过自从接触过GBC上的《口袋妖怪·弹珠台》后就被任天堂严谨的游戏性折服，对本作亦是大加期待。

不要以为这仅仅是简单的弹弹珠子，制作者巧妙地将口袋妖怪的精华同游戏完美地结合在了一起。随着精灵球对特殊点的击打，便能捕捉到口袋妖怪。初玩似乎只是运气，但上手后会发现击打力度及方位的重要性，同时在BOSS战中自然也要灵活应用。

蓝宝石和红宝石中的全部妖怪都被收录在这个弹珠台里，加上妖怪图鉴，真的很有收获的满足感。与GBC版相比增加的商店，升级很多新元素都不得不佩服制作者的用心良苦，这样一个出色的弹珠游戏还真是GBA机主们的福气啊！任天堂为了配合GC+GBP的同捆销售还特意为本作在GC上玩增加了振动功能，可见任天堂层出不穷的新思路还是很让人钦佩的。

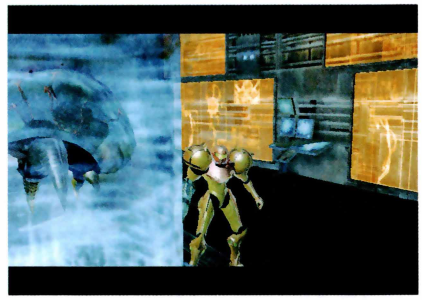
千万不要错过这个游戏，小试之后你一定会欲罢不能，转职做个弹珠FANS吧！

——长春 LENY

角色：9.5	操作性：10
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：无穷尽	

GC 银河战士PRIME

厂商:NINTENDO 类型:FPS 媒体:DVD-ROM



至高的游戏！完美的银河战士！

国内银河战士的FANS估计不多，这多少也同主机的普及率有些关联，但这一系列在国外尤其是欧美地区却一直得到极高的评价。SFC的《超级银河战士》更是被誉为神作而受世人膜拜，而且，KONAMI制作的恶魔城也是毫不吝啬地借鉴了许多银河战士的特点而最终诞生了被国人喻为最高经典的《月下夜想曲》。

笔者虽然并不喜好FPS游戏，但还是毅然买下，这就是魔力。游戏的任何一个地方都无可挑剔，在由2D转变到3D世界中，银河战士依然保留了历来经典的设定：庞大的地图探索，各具特色的武器，精妙的关卡，还有优异的操作系统……这一切使得本作当之无愧以银河战士的称号。

2002年E3展全机种最佳游戏，GAMESPOT年度最佳游戏，欧美年度最佳关卡设计，官方攻略本曾打入亚马逊计算机图书排行榜前20位，这更是日本史上销量最高的FPS游戏，所有这一切荣誉，足以令所有FANS骄傲！

这真是一部神一般的作品，错过的话你只会遗憾终生，在FPS的世界里，银河战士称得上绝对的王者！

——长春 LENY

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：50小时以上	

GBA 洛克人EXE3

厂商:CAPCOM 类型:A·RPG 媒体:卡带



《洛克人EXE》系列三度登临GBA，前两作都稳定在40万左右的销量，本作也未少于30万归根结底是因为游戏太好玩了。

本作在前两作的基础上又进行了大幅的强化。剧情方面，依旧延袭了前部的情节，战斗系统方面进行了许多改变和强化，战斗芯版大幅增加，更加入了许多强力芯片，使战斗更加爽快。战斗中可以为洛克人组合各种特殊能力，使战斗更具战略性，此外洛克人还可以变身，从而提升战斗力，使游戏更具挑战性。游戏惟一令人不满之处便是平衡性，游戏中杂兵都很容易对付而BOSS却超难，有时一路过关斩将却在关底被BOSS轻易击败，郁闷呀！如果不反复练习的话，很难全身而退。

作为2002年末的一款二线作品，本作获得了巨大的成功。30余万的销量再次证明了“洛克人”的强大魅力。无论如何，大家都应该尝试一下这款作品，相信一定能从中找到乐趣的。

——吉林 沈培峰

角色：8	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：30小时	

GBA 太空频道5

厂商:SEGA 类型:ACT 媒体:卡带



或许是SEGA不甘DC那些优秀创意的杰作不为人们所知，因而借GBA的大势力挽狂澜，可惜表现依然不令人满意。

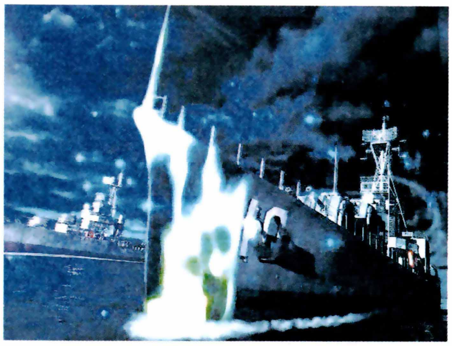
感觉上人物都是由原先DC版的人物建模简化之后直接套用的，动作已经没有了先前的流畅，这对于一个如此注重舞姿的游戏来说是很致命的。综合先前也移植给了GBA的《疯狂出租车》和《JSP》来说，本作的实力还是比较“强”的，至少能把游戏的感觉很不错地保留了下来。当你听到ULALA跟着节奏喊出“Hey-shot-hey-shot-chu-chu-chu”这样的拍子时，真让人想起玩DC时的快乐啊！

可惜本作中没能出现在DC《PART2》中且大受好评的“迷之踊团”，这也从某个方面限制了本作在剧情方面的表现力。没办法，终究是GBA上的一个小品级的《太空频道5》啊。能随时随地跟着ULALA一起来“heychu”，这对于FANS来说已经足够了吧。

不知SEGA何时能再度迎来DC时期的巅峰创作呢？

——长春 LENY

角色：8	操作性：8
画面：7	创意：8
音乐：8	移植度：6
情节：6.5	总评价：7
游戏时间：5小时左右	



走向深蓝

——浅谈《钢铁の咆啸2》

★摘要：本文首先介绍《钢铁の咆啸2》(以下通称《钢2》)的主要特点，然后笔者以游戏人的观点谈一下《钢2》的不足，最后笔者以一位中国未来海军军官的观点对《钢3》提那么几点期待。
★关键词：《简事防务》英国中央情报局的发言单位，有杂志、游戏、广播等业务。

我是在大连舰艇学院就读的一名大三的学员，但也是个有十三年GAME龄的游戏人。本来我对海战游戏一向不感冒的，但谁叫我是当海军的呢，对有关海军的东西便特别敏感，《钢铁の咆啸2》一出来便吸引了我的眼球。本着提高自己专业技能为目的，便托别人给我带了一份试试……以下就是我作为一个海军游戏人对《钢2》的体会。

1.《钢铁の咆啸2》的特点

首先《钢2》最有创新的地方是它把海战ACT化了。（光荣在《三国无双》系列后“觉醒”了？）游戏主要以第三人称视角看场景，其中还有望远镜视角和航空视角。这都大大地方便了玩家观察海情和在战斗时的各种战术机动。而新增的炮瞄视角更是使游戏充满临场感。在游戏中舰艇的所有机作全由玩家来完成，使得游戏过程更加紧张，这也促使玩家对海战的机关知识要稍有了解。多种武器选择来对付不同的敌人也使其更具游戏性。在游戏画面上相对前作也有了大幅的强化，尽管还有毛边和钜齿，但在3D建模和贴图上都有了质的飞跃；在场景中，舰艇和背景融合得非常和谐而真实（咱们玩的是游戏，PS2的毛病就别提了吧）。

玩《钢》系列，最有意思的莫过于自己造舰和武器升级了。《钢2》中仍保留了这一出色的设定。多种技术升级，是你得到强力舰体和舰载武器的前提和途径。执行不同的任务，用什么样的舰艇都有讲究的（当然不排除一舰通关的BT玩法），在选舰中丰富自由的武器选择和配置，直接影响着战舰的作战性能（在我的记录中舰艇主要向着SUPER系发展，机战？）。

在游戏中多种任务过关模式使游戏充满挑战性，而过关后得到奖金和晋职，使玩家在以后战斗中有更好的指挥力和更好的舰体，游戏的耐玩性大大地增加了。而过关的评定也会影响得到的奖金和晋职的段数，任务的反复挑战便更显重要了，耐玩度再UP！

2.《钢铁の咆啸2》的不足

我个人觉得《钢2》最大的不足在于上手困难，而上手之后又有许多设定蹩手蹩脚的。在《钢2》中，整个手柄的键都用上了，可有些功能表现得不够突出，例如键用于自动调整航向与视线方向，看似非常人性的设定，可在战斗中哪有这种开向炮瞄方向的机动的。在舰速上只有那么几档选择，大大地限制了机动质量，而巡航速度和全速对于舰艇的影响仅表现在速度上未免太片面了。

战斗过程中，武器的切换，也就意味着武器不可同时使用。那如果要你攻击一航母编队怎么办？前方有巨航大炮，头上有航空警报，水下已经有潜艇发起鱼雷攻击！除非我是“大和美女”，否则……

还有本游戏不支持两人或多人同时参战我觉得也是一个遗憾的地方，一个ACT化的游戏缺少对战因素就像上好的咖啡缺少伴侣，苦而无味。还记得我爱上《皇牌空战4》的原因就是因为它有一个对战模式；我的F4被连续击坠4次后，我决定潜心修练。在完成全地图全机体全涂装后，终于可以用F/A-18E干掉别人的SU-37，那满足感是多棒呀。可惜在《钢2》中没能实现。这样使许多竞争、合作和战术运用的乐趣没有很好的体现出来。

3.走向深蓝

在现代海战中，联合作战、编队作战才是主体，单舰作战的成功率微乎其微（至少我是窄为听闻）。所以我认为在《钢3》中最应该改进的便是使游戏网络化。游戏的网络化不仅是现代游戏的一个大趋势，且对于《钢》系列来说是非常有意义的。对应网络便可以使多人加入其中。以单舰来说，可以使各武器分工，对空的对空，对舰的反舰，对潜的反潜，战术机动也由“航海长”来负责，这样单舰的战斗力便大大地上升了。而以编队来讲，几艘不同职责的舰艇组成编队，共同完成任务，其乐趣无穷呢（我已经开始筹划自己开发一个海战模拟系统，蓝本便是网络化的《钢铁の咆啸》），这点光荣还得借鉴一下《大海战2》呢。





《钢2》是以二战为历史背景的，那没有导弹使不足为奇了(可那怪力兵器却是未来海战的概念武器啊)。我建议《钢3》以现代为历史背景；反对霸权主义的海战？这样就可以引入导弹、网电一体战、数据链、CISR等的概念，使游戏更具对抗性和耐玩性(专业性？)，基于海战模拟性，我还建议加入超视距作战形式，基于游戏性嘛，那就算了(啥都没看到便GAME OVER也太没意思了)。

如果以上的建议能实现，那么在《钢2》中加强多弹种的配合使用就非常必要了。用不同的弹打不同的舰，用最好的配弹组合打同一艘舰，这是海战的最最基本常识，难道光荣不知道吗？像在《钢2》中只要口径大，威力就大，射程就远，这对舰炮的理解也太片面了（基于军事秘密考虑，我就不多说了）。希望光荣能找些业内人士认真研究，别让行内人耻笑了。

我想有一天，我能成为舰长，或者成为战争品收藏家，拥有世界著名的战舰，那该多好。我想光荣也可以像《真·三国无双3》那样，提供一些世界著名舰艇的使用和收藏。玩这种战争类游戏的大都是军事迷，提供名舰的图片、模型以及作战参数便使游戏的收藏价值倍增。我的一位舰炮教员在俄罗斯以40卢布买的某一海战游戏（据说是《简事防务》出的，俄语版），因为有现代世界海军的舰艇作战参数，成为他的极品收藏，我真是羡慕死了。

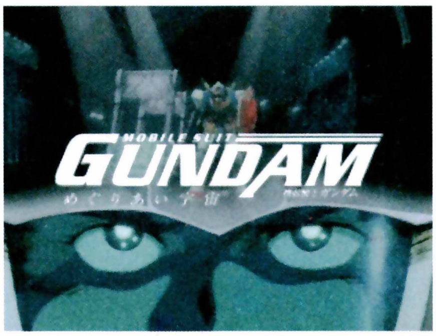
另外，我还希望在《钢3》中能实现多舰种，多兵种协同作战。轰炸、扫雷、登陆……直至一条龙！（兴奋过头了……洗了头后，继续）其实说起来，《钢2》对于海战来讲，它的理解过于简单了，或许是由于二战为背景的缘故吧，作为海战ACT来讲，光荣很聪明，绕开现代许多敏感问题开展游戏。希望光荣能在缔造“皇牌三国”之后能再创造出个“皇牌海战”来。

海军大连舰艇学院　邓子健

动作游戏的变迁



最近几个月来，ACT大有抬头之势。远有CAPCOM的鬼泣2和SEGA的超级忍，近有恐龙危机3和SME的天诛3。真三国无双3·猛将传也快要发售了，而以全新3D形态出现的恶魔城最新作更令人激动。虽然这些以动作为最基本要素的游戏仍然称为ACT或ARPG，但它们已经和以往的ACT大不相同。相对于经典的ACT概念，新生ACT的变革体现在很多方面，例如人物建模全部实现3D化、操作系统的部分创新、画面音效的进一步强化等等。



这些包含诸多新要素的ACT一登场便受到极大欢迎，其销量不比那些RPG大作少。真三国无双3这样的作品甚至可以在热潮消退之后仍保持每周8万的恒定出货。不过ACT目前所处的状况，正如同RPG在PS时代的画面大跃进一般，销售高峰主要依靠的还是感官刺激，新形态ACT能否经受住时间的考验，则还须待以时日。在系统方面的变化是优是劣，还不能妄下结论。本文的目的，是要分析ACT系统各要素的特点及变化趋势，从而对未来ACT更成熟的系统作出展望。

移动方式篇

既然名为“动作游戏”，角色在游戏中的最主要行为就是移动，这也是决定ACT基本类型的核心。以主角是人类、动物或人型机动兵器为例，移动方式可以分为行走、奔跑、跳跃和二维快速移动。

最早期的ACT画面为二维，角色只能左右移动且无跳跃（如FC上的“空手道”）。虽然攻击也分为上中下三段，但因没有防御，其实际意义也不是很大。这种游戏看似2D，但操作方式只有一维（直线），所以很快就被淘汰了。之后的ACT在显示和移动方式上大体分为三种：吞食天地2或真三国无双类，可以多方向移动和跳跃，但跳跃不是必要的过关技巧；合金弹头或天诛类，可以多方向移动和跳跃，且跳跃是必要的过关技巧；霹雳神兵或合金装备1类，可以多方向移动但无跳跃（惟一的例外是突击奇兵2，但它的跳跃设定明显降低了难度）。某个游戏中可能包括多种移动方式，如魂斗罗2的第二关和第六关是纵版射击无跳跃，而其他关则是通常的横版移动。

从行走和奔跑的特点来看，部分游戏既有奔跑又有行走，部分游戏则只有一种通常移动方式。移动方式种类的增多可以使角色的灵活性增强，但也不是说有奔跑的游戏就一定更好些。合理的移动方式，应该是在移动开始、结束、转身、起跳、落地时有适合本游戏特点的硬直时间。合理的硬直时间正是考验操者技术水平的要点。举一个不甚恰当的例子：月华1和月华2中的前冲，后者因为前冲结束时有硬直时间存在，而使某些原来在1中以前冲开始的、过于霸道的攻击不能成立。这对调整不同战术之间的平衡性、进而调整角色的平衡性有很大帮助。

跳跃同样是移动方式的重要组成部分。在真三国无双一类游戏里，跳跃更多地被用作辅助技巧使用，而非移动的重点；跳跃攻击在很多清版ACT中也不是主攻战术。而在另一些强调翻越障碍物的ACT中，跳跃的作用就极大地发挥了出来。这些游戏能否成功的关键之一，正是跳跃的灵活性。魂斗罗系列的空中灵活性想来大家还都记得，而“踢王”由于跳跃的僵硬感相当严重，所以游戏的整体流畅性受到了影响。游戏中实用（注意，是“实用”不是“使用”）的跳跃一般是由方向



键和跳跃键的有机组合，这是对玩家协调能力的重要考验，跳跃感觉不佳者，必玩不好ACT。

二维快速移动，指的是类似于超级忍中秀真的瞬移，以及高达战记中水平横移动之类的移动方式。这种移动的方向和操作方式往往独立于通常移动，其作用自然也是提高灵活性与技巧性。但二维快速移动的方向仍然不能放宽到三维世界，而是依然局限在二维范围内，比如秀真的瞬移就只能在其所在的水平平面内实现，高低差并不会改变。高达战记的场景也局限在地球上，还不能真正做出宇宙中的全方位战斗。虽然“机动战士高达·相逢在宇宙”为我们描绘出了比高达战记自由度更高的场景，但是在玩到之前，仍然不好作出评论。光是小说版逆袭里υ高达开动全身姿态调节喷嘴以实现超常规机动的动作，就极难现实化。如果要实现和现实中真正（？）的高达同样的操作，恐怕操纵器也得和真正的（？？）高达座舱一样复杂了（笑）。但无论怎么说，二维快速移动都极大地丰富了战术的种类，在将来的ACT中仍会有一席之地。

攻防应对篇

基本的攻击方式可以分为格斗和射击。格斗类兵器和射击类兵器虽然都是手的延伸，但两者已经有本质的区别，这里无需赘述。

二维ACT的格斗和射击均无需锁定。因为双方只要处于同一平面内,即等于处于同一直线上。这是二维ACT的显示方式决定的。所以二维ACT的攻击与移动的结合相对简明一些，比较经典的战术就是清版ACT中的“错行”打法。

到了三维时代,ACT的发展一度陷入了停滞。这是由于显示方式与操纵方式的难匹配造成的。举个例子来说，玩家操纵的角色刺出一剑，那么这一剑的判定范围应该是一个线段。但是在3D世界里很难做到完全精确地瞄准目标，所以判定范围必须以线段为中心向左右扩展，这样玩家瞄着目标的大体位置即可做出攻击；或者干脆采用扇形攻击的方式。如果瞄准不是大问题的话，那么格斗战也就没有必要锁定提示了。即使PSO一类的格斗战有锁定，也是半自动的，仍须玩家自己移动到适当的位置，本质上并无区别。

而射击战就不同了。远处的敌人必然看起来体积较小，而且枪弹的体积也小，多数须直接命中目标才能造成伤害。所以部分以射击为主的ACT带有半自动锁定功能。这些游戏的射击往往速度



慢、硬直时间长、弹药数少，或者敌人密度较大。而射速较快、火力密度大的射击一般无锁定。例如合金装备的射击武器中，手枪和突击步枪无锁定；防空导弹则须锁定。在枪弹的飞行时间不可忽略的时候，无锁定射击就必须打提前量，这是其最大的难度所在。锁定类射击的难点则在于如何迅速消灭敌人和快速切换锁定目标。

无论是格斗还是射击，电脑都不会替玩家选择最适宜的攻击时机。所以玩家得自己熟悉攻击的方式和节奏，具体点说就是按键的节奏感，乱按一气就能过关的绝非好游戏。节奏感实际是一个“取消硬直”的问题。这个内容既包括通过己方按键取消收招硬直以实现连续攻击，又包括通过连续攻击使对方处于持续的受创硬直或防御硬直而无法反击。而且同样是连续攻击，其中节奏快慢的把握也大有文章。如DC版PSO中，装备ゴッド/バトル后用长刀进行“轻·轻·重”攻击，如果盲目追求速度，那么在第二招产生判定时，敌人仍处于第一招的受创硬直中。但DC版PSO的受创硬直是不会叠加的，因此第二招即使击中也不会产生新的受创硬直。这样在第三招出招之前，敌人就已经解除硬直，从而取消我方的第三招出招。如果适当地放慢第二招的出招速度，就可以避免这种现象。





防御是与攻击相反的战斗行为（废话），其目的就是减轻伤害或避免受创硬直，在ACT中后者是更重要的。很多ACT并没有防御，想不被伤害就必须完全靠躲避。而诸如圆桌武士之类的防御带有很高的技巧性，是战术的重要组成部分。但由于视角显示的问题，结合方向键和特殊键的防御在三维ACT中多数被取消，而代之以简单的单键（甚至全方位）防御。这种设定无疑降低了防御的难度，在一定程度上不利于玩家熟悉对硬直的把握，导致依靠强大的防御满场乱打。

场景视角篇

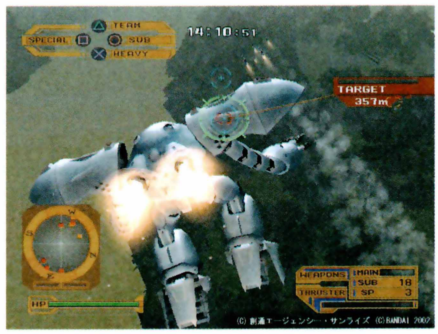
二维ACT在场景方面主要强调的是障碍物的躲避，地形的高低差设定要素是决定这类游戏优劣的关键。而通过地形差和场景道具、甚至设置动作性谜题巧妙限制玩家行动的ACT，在这方面达到了登峰造极的程度，如恶魔城系列和FC游戏“CONTRA FORCE”的第三关。

后来场景3D化了，障碍物的破除与战斗状况的观察都必须通过视角的转换才能实现。提起视角转换，最让玩家头大的便是一个“晕”字。场景过小过花、障碍物距离过近、视角转换速度过快、视角过低都容易造成眩晕。由于ACT没有飞行模拟中海空错觉的问题，因此眩晕多来自以铅垂线为轴的快速旋转和频繁的相对移动。是否容易眩晕也是衡量ACT的标准之一（当然，只要一转就晕的玩家不能当评委……）。背景为假3D、无旋转功能的ACT一般也不会让人晕，但是由于显示和操作方式的本质差别，这种游戏实际还是2D的。

结语

有人经常讨论“优秀ACT的核心要素应该是爽快还是严密”这个话题。的确，爽快感在ACT中占有不可撼动的地位，但这并不是ACT最应该强调的东西。ACT有无爽快感，就如同RPG有无情节一样——没有爽快感的ACT根本不能称作ACT。而相对于世界观对RPG的指导性作用，严密度才是ACT能建立起爽快感的核心。制作人通过创立独特的世界观来产生以此为基础的曲折情节；通过严密的攻防移动设定才能有爽快感产生。玩家在刚接触一款ACT时可能会被其爽快感吸引，但等达到相当的水平之后，必然会转而对其系统的严密性发生兴趣，从而研究出效率更高的战术。这也同样是优秀的制作人最期待的吧。

文：白色亡灵



米田一基　游戏角色绝对通缉令

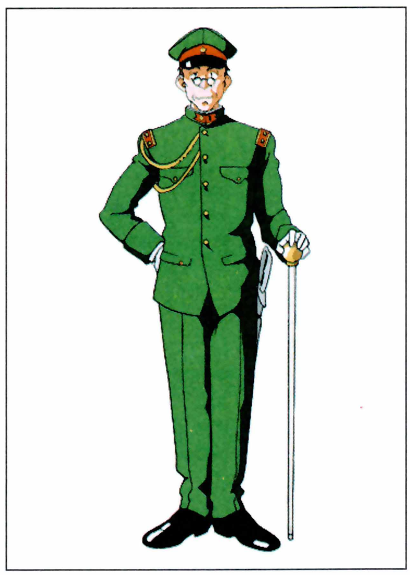
PS2版樱大战1发售之后，樱大战FANS们所期待的非复刻版续作，已经和樱大战1到樱大战4的剧情没有直接联系了。有人认为这可以称为“大神篇”的终结。但是其实更应该换个名字：理由之一是大神还可能在续作里以总司令的身份登场露面；当然，更重要的理由是，作为实际上指导者的米田一基，已经不会再出现了。

米田看起来是个很普通的、整天卷着舌头说话的嗜酒老头，但是这实际上只是他性格的一方面。首先他拥有很强的指挥能力，作为一个陆军中将完全称职。而在樱大战的背景情节中，以米田、一马、真之介和菖蒲为成员的陆军对降魔部队，在当时是以血肉之躯对抗强大妖魔的惟一力量。从这个角度来看，米田本人也又相当强的灵力和战斗力；他虽然不是其中能力最出众的，但却平平安安活到了最后，这也得益于他相对冷静的性格。但是身为曾经出生入死的战士，眼看着自己的战友一个个在身边倒下，表面上很乐天的米田实际也十分悲伤和孤单。

在樱2第一话与再次反魂复活的真之介相遇之后，米田在作战指令室里向大神悲痛又无奈地说：“现在四个人只剩下我一个了。”使人不得不感叹一个孤独老人有时心中的阴霾。但当大神劝他放松心情的时候，米田反而又开起了大神的玩笑。这样坚强又明朗的老人，对于大神来说就是个身兼上司、朋友与父亲形象的角色。

到了樱大战4结尾，米田把神刀灭却交给了大神，从此正式退出樱大战的情节。而樱大战4最后惟一的一段CG中，米田口中所说出的“这就是樱大战”，也可以认为是正统樱大战的最终台词了。所以说，与其说是大神篇结束，还不如说是米田离开了我们喜爱的这个舞台……

■文：二灰狼罗克



东游记

第20回

日文地狱

改版•改

星川明人

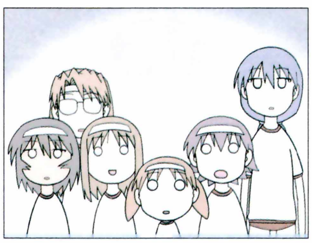


……日文地狱再次改版……明人是很勤快的……这次采纳了多数读者的意见，以简单、实用入手这次改版后的前几期我们将从头开始，说到从头开始自然就是最重要的假名了，基础中的基础，希望大家能够打好基础，以后也就不用整天抱着假名列表打游戏了，基于以上原由……日文地狱再……再次改版……不知道我是勤快还是白痴……

本节课的重点是日文50假名中的第一行，也就是“あ”行的假名，这5个假名分别是“あ（ア）”、“い（イ）”、“う（ウ）”、“え（エ）”、“お（オ）”，按照罗马发音顺序是“a”、“i”、“u”、“e”、“o”，下面我们就来分别讲解一下日语中这几个假名的用法、不是！是常见单词……也不对……算了，顺下来讲就是了……

アホンか!?

说起“あ”嘛，明人用的最多的是“アホン”这个词，就是“呆子”的意思，不过是关西腔发音，例如其他的还有“あなた”啦、“あんさん”啦、“あい”啦等等很多，



具体的大家就去看字典好了。另外就是“あ”这个词在单独使用的情况下也是有含义的。比较常用的“ああ”，就相当于中文的“啊”，同样是来表示感叹，例如“バカK1じゃない~”（这不是白痴K1吗~）之前加上“ああ”就可以强调惊讶的程度，“啊！这不是白痴K1吗~”。

痛(いた)い!!

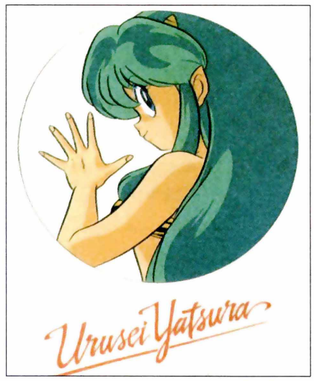
“痛い！”，感叹词，痛、好痛！很好的“い”的例子，被人胖揍的时候可以用，自己咬到舌头的时候也可以用……其他的例如“いいえ”（不、不是）、“いこう~”（走吧~）等等很多，在漫画中还可以见到“いいいいい！？”（备注：通常这里的“い”要从大到小）的情况出现，这个就是表示极其惊讶（备注：声调要保持二声并低到高），算是“い”的独立使用吧。

动(うご)くな!!

如果是喜欢看动画的玩家对这个词应该很熟悉，通常出现在警察闯进匪徒窝然后大叫“动くな!!”，就是“不准动”的意思……当然，也有匪徒冲进警察局大叫或者其他种种。作为拟声词比较常见的 是“うん”这个词，通常在角色思考的时候都会传出这种声音，虽然不知道为什么，但就是传出来了，再例如“うるさい！”（罗嗦），还有经典的动漫作品《うる星（せ）やつら》（备注：大陆、港台译为《福星小子》）。

……エッチ。

“え”也是有独立运用的例子，就是“え”，感情词汇，表示肯定、同意。另外的一种可以勉强算得上是独立运用，“ええ！？”，同样



是表示感叹、惊讶的含义（备注：具体读音可以参考“いいいい！?”）。其他比较常见的词汇有“いいえ”、“お前（まえ）”（你）等等。什么？栏头的“エッチ”？这个……是……嗯……大家还是去找学过日语的朋友问一下吧，明人在这里就不多嘴了……

终(お)わり……

“终わり”，结束，完结……本次的课也讲的差不多了，最后要讲解的就是“お”，独立运用的时候同样可以作为感叹词来用，“おお！！”，还是表示惊讶。“おとご”、“おんな”都是含有假名“お”的单词，这类的单词在日语中所占的比重还是比较大的。

至此，本次课程圆满结束……それじゃ~皆（みな）はん！顽张（がんば）でな~

[拉风的代价]



地狱告示板

1、本期的四格小剧场是以足球为题材的，与本期的课程完全没有关系……其实原计划本期是制作《WE》系列的，但是鉴于广大看官所提出的宝贵意见，在截稿前临时决定改版，所以……总之大家不要在意这些小节啦~

2、在2003.117期中发出通告后收到了很多读者的四格漫画故事脚本，不过全部是关于学习日语的，而且大同小异，在此重申一下：不一定是要学习日语的故事构思，只要是玩家在日常生活中所遇到的，能够与日语、游戏、漫画任何一种有一点关联的故事都是可以的。

3、虽然故事未能被采用，但在这里还是要感谢诸多投稿的看官以及对《日文地狱》版块提出宝贵意见的看官，谢谢大家的支持，今后还请诸位多多关照~

■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

谁也没有见过的“另一个RahXephon”



剧场版『翼神传说多元变奏曲』

8月23日发售

TVANIME

■MEDIAFACTORY■初回限定版：8800日元/通常版：7800日元■初回限定版：约190分钟（120分钟本篇+67分钟特典）通常版：约120分钟■盘面2层■彩色■标准规格■杜比数码（5.1ch）■初回限定特典：剧场小册子《完全律调VERSION》（缩刷版/约56P）/特典CD/初回、通常共同每集封入特典：8PLINERNOTES

由连动的人与自行车的动作，以及众多参赛者前仆后继的画面构作为《机动警察PATLABOR》的机器人设定而为众人所知的出渊裕，终于实现了自己担任监督的动画《翼神传说》的梦想。再加上在《十二国记》中负责人设的山田章博亲手操刀，集结创作过剧场版《艾斯卡柯尼》等数部大作的精锐制作人员，一款画面令人叹为观止情节厚重的巨作就这样诞生了。本作将电视版重新编辑并加入了被删节的部分内容，并以全新的视点重新描绘，所以大家可以欣赏到和电视版完全不同的全新剧情！





超越时空相会的绫人和遥。这两个人的爱最终将去向何方。

让你亲身感受RahXephon!

对于那些等不及DVD剧场版《RahXephon多元变奏曲》发售的人来说，BANDAI即将推出的一款PS2游戏《RahXephon 苍穹幻想曲》绝对是个不错的选择！我们以前的杂志上也曾经介绍过这款游戏，有兴趣的人可以去找来看看。如果想体验与TV版和剧场版不同的感受，《RahXephon 苍穹幻想曲》就是最佳的途径！

■PS2
■BANDAI
■ADVENTURE
■发售中
■6800日元

《RahXephon苍穹幻想曲》





电视系列中所没有描绘的剧场版原创情节格外引人瞩目!

该作和电视版最大的不同，就是整个故事完全是以女主角遥的视点进行叙述的。并着重描绘了在东京遭到谜之侵略者“MU”的袭击之前，绫人和遥2个人之间的密切关系。其它的登场人物大幅减少，用简单的框架重新构筑起了原本复杂的剧情，就算没有看过TV版的人也一样可以乐在其中。

与剧场版设定略有不同的人物



神名绫人，是拥有改变世界的力量的时间调律师。

美坞遥。绫人中学时代的恋人。东京被障壁隔绝时被迫与绫人分开。

剧场版《RahXephon》的关键

酷似木星的障壁“TOKYO JUPITER”是?



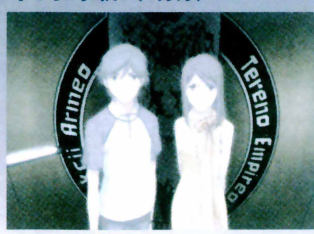
以东京羽田机场为中心出现的圆顶屋型空间，由于外形酷似木星所以被叫做TOKYO JUPITER。与外部世界时间流动有别，受拥有蓝血的神秘人物支配。

掌握世界命运的“时间调律师”是?



另一个时间调律师久远受到“MU”敌对组织“TERRA”保护，进入了长眠，绫人和久远这两个时间调律师觉醒的时刻，就是世界将迎来变革的时刻吗!?

和TV系列不同的最终场景



剧场版最值得一看的地方就是这个大结局了。高潮不断的壮阔剧情和电视版有很大的不同。遥是否说出了自己的心声，绫人又能否拯救世界呢?

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：1987年的电影"铁面无私"（Untouchables The），美国国际影片数据基地（IMDb）的观众们只给打了7.8分。这让人很琢磨不透。超高质DVDRIP，十几年后天语重温此片，仍觉感人至深，热泪盈眶。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
9月18日	男孩快断	DEAR BOYS Fast Break!	SPG	KONAMI
9月18日	欧洲游戏合集	ヨーロピアンゲームコレクション	ETC	D3
9月18日	NHK教育台"天才诞生"	(ラクガキ王国シリーズ)NHK 天才ビットくん グラモンバトル	ETC	TAITO
9月18日	骑龙骑士	龙ドラッグ オン ドラグーン	ACT	SE(史爱)
9月25日	TAKARA精选之人生游戏(廉价版)	THE BEST タカラモノ お仕事式人生ゲーム めざせ职业王	TAB	TAKARA
9月25日	DN天使·红之翼	D·N·ANGEL TV Animation Series ～红の翼～	AVG	TAKARA
9月25日	卡拉OK革命第一集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.1)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第二集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.2)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第三集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.3)	ETC	KONAM
9月25日	卡拉OK革命第四集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.4)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命夜晚版2003	カラオケレボリューション ナイトセレクション2003	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命2003年秋	カラオケレボリューション(Autumn2003)	ETC	KONAMI
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价太空哈利	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 スペースハリアー	ETC	SEGA
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价战斧	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 ゴールデンアックス	ETC	SEGA
9月25日	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	AVG	ZeroSystem
9月25日	★ 真·三国无双3 猛将传	プレミアムパック(真·三国无双3+真·三国无双3 猛将传)	ACT	KOEI
9月25日	真·三国无双3	真·三国无双3	ACT	KOEI
9月25日	横行霸道3	Grand Theft Auto III(グランドセフトオートIII)	ACT	CAPCOM
9月25日	忍廉价版	Shinobi PlayStation 2 the Best	ACT	SEGA
9月25日	冒险少年部CLUB画报	冒险少年クラブ画报	AVG	ジョルダン
9月25日	中间	INTERLUDE	AVG	NEC IC
9月25日	太空侵略者筐体型手台同捆版	スペースインベーダー筐体型コントローラ同捆セット	ETC	TAITO
9月25日	能量空军瞄准打击	エナジーエアフォース エイムストライク!	SLG	TATIO
10月2日	★ 天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月9日	★ DDR特别版	Dance Dance Revolution EXTREME	ACT	KONAMI
10月9日	★ 侍道2	侍道2 ～WAY OF THE SAMURAI 2～	ACT	SPIKE
10月16日	廉价版飞空之舞4	aero dancing 4 new generation SEGA THE BEST	SLG	SEGA
10月16日	廉价版世嘉网球2	Power Smash 2 SEGA THE BEST	SPG	SEGA
10月16日	CHAINDIVE	CHAINDIVE(チェインダイブ)	ACT	SCE
10月23日	★ NARUTO	NARUTO －ナルト－ ナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI
10月23日	盗墓者·美丽的逃亡者	トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EIDOS
10月23日	阿比斯暗黑塔	SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アビス)	RPG	FROM
10月23日	职业棒球2003秋之祭	热チュー!プロ野球2003 秋のナイター祭り(暂称)	SPG	NAMCO
10月23日	★ 新纪幻想·鬼怪灵魂	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	RPG	IDEA
10月23日	KRI的标记	The Mark of KRI(マーク オブ クリィ)	ACT	CAPCOM
10月23日	JALECO大合集1	ジャレコ コレクション Vol.1	ETC	日本盈科动力
10月23日	★ 新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画	SLG	ブロッコリー
10月30日	超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目(ソフト单品)	ETC	NAMCO
10月30日	救助直升机·空中小队	レスキューヘリ エアレンジャー2 plus	ACT	アスク
10月30日	★ 玻璃墙薇	玻璃の墙薇(ガラスノバラ)	AVG	CAPCOM
10月30日	JOCKY骑士3+WINNING赛马6豪华版	ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック	未明	KOEI

XBOX				
9月18日	屠龙	Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)~失われた大地~	ACT	M$
9月25日	汤姆克兰西·探鬼	Tom Clancy′s GHOST RECON	ACT	M$(UBI)
9月25日	幽灵侦察	GHOST RECONS	ACT	M$
10月9日	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年秋	★忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
2003年秋	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
2003年秋	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
2003年秋	★R赛车革命	R-Racing Evolution	RAC	NAMCO
2003年冬	雄蜂Z	Drone Z	未明	M$
2003年冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	网球	TOPSPIN	SPG	M$
2003年	巫毒文斯	VOODOO VINCE	ACT	M$
2003年	★AMPED2滑板	AMPED2	SPG	CLIMAX
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空:复仇高速路	CRIMSON SKIES: HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	★真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M$
2003年	魔牙灵	魔牙灵 (Magatama)	未明	M$
2004年	古烈的攫取(暂名)	Grabbed by the Goulies (暂名)	未明	M$
2004年	Kameo(暂名)	Kameo(暂名)	未明	M$
2004年	天空	天空 -Tenku-(TM) 2 (暂名)	未明	M$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロ-2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$
NINTENDO GAMECUBE				
10月3日	天才Bit君·格拉蒙BATTLE	天才ビットくん グラモンバトル	未明	TAITO
10月17日	★瓦莉制造	あつまれ!! メイド イン ワリオ	PUZ	NINTENDO
10月24日	式神の城2	式神の城2	STG	KIDS
11月7日	疯狂大摔跤	レッスルマニア19	SPG	ユークス
11月21日	口袋妖怪乐园	ポケモンコロシアム	ETC	NINTENDO
11月27日	★R赛车进化版	R:RACING EVOLUTION	RAC	NAMCO
11月	★玛莉卡片·双重冲击	マリオカート ダブルダッシュ!!	TAB	NINTENDO
11月	哈里·波特的世界杯	ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ	未明	EA
GAMEBOY ADVANCE				
9月5日	★新流行物语	新きせかえ物语	未明	Marvelous
9月5日	传说之斯特菲2	传说のスタフィー 2	未明	任天堂
9月5日	邪留丸~漫步月光镇的邪留丸~	おじゃる丸~月光町さんぽでおじゃる~	未明	MTO
9月11日	任性妖精~对战魔法球~	わがまま☆フェアリーミルモでポン!~对战!まほうだま~	未明	KONAMI
9月12日	NARUTO-木之叶战记-	NARUTODナルトD 木之叶战记·	未明	TOMY
9月12日	真·女神转生·炎之书	真·女神转生デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS
9月12日	真·女神转生·冰之书	真·女神转生デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS
9月18日	侦探学园Q	探侦学园Q 名探侦はキミだ!	RPG	KONAMI
9月22日	时髦公主3	おしゃれプリンセス3	未明	CultureBrain
9月25日	魔探侦ロキRAGNAROCK	魔探侦ロキRAGNAROCK	未明	JWING
9月26日	可爱的宠物 ! gamegallery	かわいいペット!ゲームギャラリー	未明	文明脑
9月26日	★绝体绝命 史上最强的下跪	绝体绝命でんじゃらすじーさん~史上最强の土下座	未明	KIDS
9月26日	合金弹头	メタルスラッグ アドバンス	STG	SnkPlaymore
9月26日	★METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW
10月24日	永恒之蓝·青天之外	オリエンタルブルー 青の天外	未明	NINTENDO
11月1日	三丽鸥彩虹乐园 全部角色	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	未明	TOMY
11月	哈里·波特的世界杯	ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ	未明	EA



最近痛下苦功，找到无数平克·弗洛依德的重要资料，那份感动可不是虚的。看得出古今中外喜欢这个乐队的人太多了，其不愧为老牌劲旅。可惜，Roger Waters与David Gilmour是一山不容二虎？

海军某部周鹏读者，你好。一些能与GC互动的GBA游戏，就算是ROM也是一样可以进行游戏的，D版或烧录卡都可以实现互动。

本期龙哥提示情报：手机游戏，异军突起

结合时尚写了一篇手机游戏的东东，却因某种原因给……

●1. 天师，你好！在16期电软上终于发现了你的e-mail地址^-^！！！为什么不在一个明显的地方写下各个栏目的地址呢？

2. 我有个小意见：何不建立一个玩家拍卖区，玩家把自己的二手货寄到电软，由电软的编辑试一试质量和损害程度，从而玩家都放心！

<hguujhwje@msn.com>

▲1、是嘛。邮箱大家都还有印象吧？

2、这个主意甚好，确实是个好办法。我注意到诸如汽车杂志比如"汽车之友"，可就有二手货栏目，为读者或需要的朋友提供了方便。只是电软这边……

●各位大侠们：SOS紧急求救！



我从95年就开始看<电软>了，一直没有写信，因为我没有流行的主机，也就是看看电软过过眼瘾，今年8月20日终于入手PS2（39001）一部，邮购过程凄惨无比（手柄邮回来就是坏的，赠碟与赠品也弄错了（居然给我一张纸片子会员卡、可怜我那30来元用于沟通的电话费）其过程我会另写稿以告天下苦难的玩友），入手后发现若干问题，不能解决，正处于半生半死中（半条命？），特求各位大侠速告解决办法（在此跪下了）：

1、本人电视乃海尔G5逐点清晰（个人感觉性能奇差、不过外观与售后服务极佳），为什么用PS2的S端子只能用（逐点扫描）一种模式？（此机端子极多，S、DVD分量、VGA均有，显示模式有100HZ数码扫描、逐点晶晰、逐点扫描、1250线等）。

2、本倒霉鬼的机器为从北京邮的PS2（39001+AV+S端子+双原振+8M记忆卡+电源+10张DVD游戏+遥控器+弥赛亚2加强型直读=2050大元），请问价格是否合理。

3、用此机不能玩PS1的碟，无法看DVD（写信前刚发现的，天哪，那给我遥控器有什么用啊！），问商家被告知弥赛亚2加强型直读无法玩PS1的游戏，我记得电软以前好像解决过此问题，（千万别让我找书，我的电软在半月前的搬家中损失惨重，近一百本只有30来本了，我找遍了都没有相关的解决办法），求大仙们告诉我使用的具体方法，（我那可怜的PS游戏堆和2本电新DVD是死是活就等你们了。）

特求各位大侠大仙百忙中抽空回信一封，以告本人求生之路。在此三叩首了。另外，作为电软的老读者（有近一百本电软，别的不算）感受着电软的每一次变化，感觉每一次变化都很好，尤其是现在电软走的是多元化薄利多销的路子，这是所有家用杂志中最棒的模式了，好了，就说到这了。急盼回信中。）

wxmyxy@163.com

▲1、我也懒得说了，你买电视买这个做甚？PS2推荐接S端，如果你接分量则画面就不堪入目。而VGA对PS2来说一点用处都没有。

2、价格方面我不是行家，不过我觉得如果机器是新的，这个价格应该不算贵。

3、说句实在话，你买PS2是为了玩游戏用的，而不是满足看碟的需要。至于PS1的碟呢，你觉得现在还有必要再玩么？

电软也好，我们出的其他书刊或光盘也好，不但薄利，而且还充分考虑到玩家的需求，真是感谢你的支持。

●龙哥：

小弟今年大三快要毕业了，偶只有PS和DC但都时过境迁了，偶早有购入NGC主机的想法了，但总因在外上学没空玩，所以都一直没有下决心买。而如今这"非典"搞的满城风雨，又不能总出去游玩在家闷的慌，所以才决心购入（其实初是想买PS2的，可是PS2上的游戏又多又杂的，经典也是不少的，但借同学的过来玩，怎么没有先前PS上的感觉了，FF10怎么玩都没有了当初FF8的感觉了。不知龙哥有没有这样的感受呢？其次，NGC游戏少而精，不乏都是精品，最难得的是还没有D版。）所以我想问：

1. NGC现在的合理价位是多少？

2. 怎样识别日版和美版（有型号之分吗？）有的话哪个好一些？龙哥用的是什么型号的？怎样区分二手翻新机和新机器？另外还应该注意些什么？

3. 生化危机及生化危机0的Z版多少钱合适？送的记忆卡是多少兆？

4. 偶看到有些广告上说的DC莎木限定版主机和樱花大战限定版，SEGA发行过吗？有的话应该是日版还是美版呀？

5. DC的Z版众所周知都已经很便宜了。但有些大作如：灵魂能力和格兰蒂亚2竟然卖到8元人民币。真不敢相信呀，会不会是D版的精装版呀？要怎样辨别真伪呀？DC上的梦幻之星1及梦幻之星2是否能进行单机游戏呀？

6. 贵刊2003年7期杂志上天语大哥介绍的CAPCOM指定的专用摇杆ASSCII要多钱呀？（单人？双人？）在哪里可以买到？天语是哪里买到的呢？介绍一下吧，偶想购入呀。

7. 电软2003年11期杂志的P4页左下角的黑色DC是……？

祝龙哥：身体健康，"钱"途无量！"双史"<beckss82@yahoo.com.cn>

▲1、具体不好说，应该不超过1500。我觉得你选择NGC是十分明智的选择。

2、我们能买到的NGC一般都是日版，而且很少有旧机或翻新，因为此机种的国内市场保有量还不大。购买时应该注意此游戏机有"第一次开机画面"，如果你能看到这个画面，就说明这个机器是很好的。

3、200左右合适。NGC的游戏喜欢送卡，原因是这种卡带的容量比较小，不送不合适。当然也有251格的大容量卡。送的卡都是59的。

4、世嘉发行过很多限定版DC，其中就包括这两种。

5、8元？我很怀疑，20元还差不多。不过DC有一批正版是非常便宜的，而且都是精品。像是刀魂和格2，应是俏货，我觉得不会是8元所能打发的。PSO可以单机玩，事实上现在也只能单机，因为世嘉不再提供DC主机的上网服务了。

6、这摇杆好极，我已经卖给更需要他的人了。我是在北京买到的，超最强！

7、R7是DC限定版的一种，名气不大。真正的DC纯黑限定应该是美版发售的。

●天师大哥，我是唐山的一个玩家，您介绍的《格斗新世纪2》和《斗



玩具饕餮·高达金属标牌食玩

食玩是指在玩具中加入好吃的糖果一类，是日本玩具的一种销售手段。这次为大家介绍高达金属标牌食玩。

2003年日本BANDAI公司出品，全12种（正面图案可选、背面图案随机），12种分别是：ZAKU I 在露那2、GOUF在中亚、SIDE7潜入、SIDE2卫星落下（大不列颠作战）、GOGG在贝尔法斯特、黑色三连星在奥德赛、沙漠扎古和炮击扎古在非洲、高达在露那2、钢加农和钢坦克在北美、黑色三连星在SIDE5（鲁乌姆战役）、夏亚红扎古在纽约（加尔玛之死）/高达在北美。附带特制糖果盒（内装薄荷糖若干），从外包装设计成弹药箱这点，可看出厂家用心程度！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010-65282550）

www.how-2-play.com

剧2》大赛的官方原版DVD很感兴趣，请告诉我怎样才能买到？（邮购地址又是什么？）

十分感谢．陈金 2003.8

▲很显然这些东西都是从国外带过来的，国内只有很少的店铺会引进。

●看了电软才知道北京还有卖二手PDA的，可我去中关村找了半天也没找到，龙哥能不能大概齐说个地方，如果因为编辑的身份原因不能说得太细，那就告诉我在图书城附近还是在海龙附近，最好能说出方向来，多谢了！（看在我也是电软的骨灰级读者，而且也非常想加入PDA一族吧）。（赵鹏）

<ryokokoro@yahoo.com.cn>

▲这个我不清楚，我觉得海龙的制品应该足够丰富，在海龙旁边也有卖二手货的一个市场。PDA最没用了，要买就买笔记本，即使手机也不比PDA差，有机会给大家介绍一下智能手机。

●天师：

今天中午在玩GBA恶魔城时，发现屏幕有水滴，就用镜布擦了一下，大约两分钟后，不知怎的，屏幕的画面看不清了，只出现几根线条，我还以为卡带问题，关机重启，发现连GAME BOY字样都是线条，但音乐一切正常，怎么回事啊？还望天师给我个答复！谢谢！

福清：言诗の小生

▲这种情况几乎不可能发生。水滴是怎么跑到GBA上的呢？就算屏幕有几滴水，也不至于就坏了啊？我想不通。

回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 一选

日 期 2003-8-28 19:21
来 源 "魔王"<zxy.jb@163.net> [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 你好天师
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容 后一封

天师您好：
我叫赵兴昱是贵刊的老读者了，偶粉喜欢龙哥热线这档栏目，希望以后越做越好！
最近我入手GBASP一部，接下来打算再来一套烧录器，天师您可否给一些建议呢？期待您的回复！！~~~~~~~~~

?热点推荐：[最热门的TOM MMS彩信站][中国最专业的收费邮箱－－163电子邮局]

▲毫无疑问，如果你入手了GBA，那么能不买一块烧录卡来发挥GBA的最大威力呢？现在的烧录卡有两个趋势，一个是大容量化，还有就是多功能化。基本上，现在值得考虑的，是USB接口的器材，中国目前有三家公司推出USB型烧录器材，那就是EZ、XG、NEWWISE，你不妨从这三家中挑选功能适合你的。

回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 一选

日 期 2003-8-15 15:02
来 源 "mirzero"<smallmp@sina.com> [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 关于GBA翻新机问题
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码—

听说现在市场上GBA翻新机特别多，怎样辨别新机和翻新过的旧机呢？

==========
惠普officejet 4110一体机惊喜震撼价￥1499! (http://ad4.sina.com.cn/

▲这种情况确有出现。



↗大卫吉尔默雄风犹在！

日 期 2003-8-19 18:07
来 源 "绯雨剑心"<redwolf0083@163.com> [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 关于gba烧录卡xgflash的个人问题
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容 后

天师你好
最近我入手xgflash一套，十分兴奋。可拿回家发现烧录卡只支持zip格式的rom对其他rar格式rom 不支持，但我下的多数经典游戏都是rar格式的。所以十分烦恼，请您帮我想个解决方法。
同样的问题在我用 gba模拟器中也遇到了。
先说谢谢了 麻烦帮我这忙。
由喜转忧的 绯雨剑心

◀很简单，你把RAR解压缩之后不就出现.gba格式的文件了么？然后你再对.gba的文件进行选择烧录不就行了么?还有，大家都说GBA的ROM难下，其实一点都不难，有的是网站提供，请细心找寻。最后实在不行，就用EMULE拖。

回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 一选

日 期 2003-8-28 17:15
来 源 "彭晶"<eagles_fan@163.com> [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 请天师大人帮忙！！！
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容

天师大人：
您好！
记得前面几期的某期中接受过一种连接PS手柄到PC上的USB接口，偶由此心动。去保定学校前，在武汉的电玩店里发现有卖的，于是买之。当时在BOSS电脑上试的时候似乎不需要驱动，于是也没留心，拿了就直接去了学校。可是回学校，插在自己电脑上的时候才发现原来是需要驱动的！可是送的盘里的东西却和驱动对不上号！
为了找这个驱动，我在网上找了许久也没找到，天师大人既然接受过这款产品，应该知道它的驱动吧，可不可以放在附件里发给我？或者给我下载地址也行啊！拜托了，天师大人，您一定要帮帮我这个小忙啊！！

在下谢过了！！

游戏玩家

▲是这样，像是这种USB手柄转接器，如果你的电脑操作系统是ME或2000或XP，不装驱动就可以使用，但WIN98的话就需要使用自带的光盘来安装驱动。

日 期 2003-8-14 19:39
来 源 alucad@vip.sina.com [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 天师的FANS有话想说
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容 后一封>> 返回收件

天师在电软上的回答还真是深奥哎 不过在下已经看懂了，而且已经了解到用SP看电影的确吃力，但问题并未完全解决——在下对随身看不很了解，我看要完全解决问题还要请天师在科普里做一次随身看的介绍，在下的印象中科普里好象从来没介绍过此物，在下看来好象有必要介绍一次了吧——我不知道广大读者有没有兴趣，不过我周围的许多人都对随身看有兴趣哦

还有，在下有许多意见和建议希望和编辑们当面交流，但是在上QQ时小编怎么没一个正经回答问题的，这些问题并不会占到太多时间的，甚至那个叫宇X的家伙连这期电软的封面都不知道——有趣
希望天师可以接受在下的意见，谢谢

——纱迦SEED 上

▲你说的很对，我还真想做一个随身看的专辑，我看咱就下期合适。好玩的东西很多，可不光是GBA哦。我的QQ从今天开始保密，这样一来，恐怕连“没正经回答”的机会都没有了!!!

天天你好！我是一名读者，有几个问题想问你。
1 我前不久买了一台日版的XBOX想把它接在电脑屏幕上玩，是不是要一个叫VGA BOX的东西？对电脑屏幕有害么？大约多少钱？
2 有没有中文的游戏好网站或论坛？介绍几个给我。
3 PSP值得等待么？还是买GBA SP好？
4你的QQ多少？可以告诉我么？
就问这么多，望回复。（我可是第一次写信哦！别让我失望^Q^）
安徽的优等生 007

◀1、XBOX没必要接彩显来玩。2、国内没什么太好的吧?3、很值得。4、保密。

吉林四平市九三零五二部队 吕欧读者，很高兴你光环能以高难度爆机，武装女神我们都没有什么研究，无法帮助你。

Shine ON your CRAZY Diamond

ROGER WARTERS

- IsoBuster
- DAEMON Tools
- DVDIdle Pro
- AVI MPEG RM WMV Joiner
- videofixjoiner
- AVIcodec
- EZWriter
- mame32p
- XG2M
- magicset
- wmplayer
- CloneCD
- WinISO
- hjsplit
- msnmsgr
- NetTransport
- ACDSee 5.0
- Streambox Vcr 1beta31
- DivX Player 2.0 Alpha
- DivFix
- FlashGet
- System Mechanic
- FlashFXP
- 金山词霸
- CleanCenter
- Adobe Photoshop 7.0.1
- PowerPack 2003
- zplayer
- UltraEdit
- 东方影都
- VirtualDub
- QQMessage
- QQ任我贴
- 腾讯QQ
- HyperSnap-DX 5
- nero
- emule

▲很好玩的哦——俗话说的好，“盗亦有道”，问题是，互联网就是共享，谁拿谁也没办法，路实在太远……

日 期 2003-8-18 19:18
来 源 "gg gg"<cool_vv@hotmail.com> [加入地址簿] [拒收此用户]
标 题 GBA的水晶镜面~~~~
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容 后一封

求助天师，本人GBA的镜面花了~~~~想换个水晶的镜面，可是没地方卖，而且没工具，请帮忙，还有一个问题，就是我们的太阳的D卡有太阳的能量吸收的地方吗。如果天师能帮我买的话我非常感谢~~~~!

▲换镜面？可以啊，没问题的，不用担心进灰。掌机迷送过水晶镜面来着，店头也应有卖的吧？D卡我们的太阳是根据破解版ROM来制作的，我想不必吸收什么太阳，全是满的。我帮你买正版没问题，镜面送你一个好了。

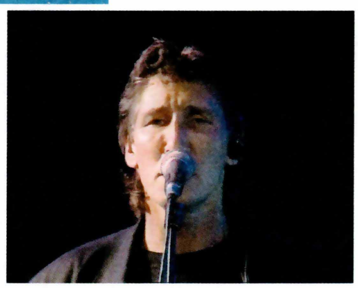


←题图左三老年版。

收 信 uni41@sohu.com
选择内码：一选择下列内码— 下载信件内容 后一封

小弟最近想入手一台PS2，由于是第一次买机器，怕遇上JS。希望您能告诉我点注意事项。谢

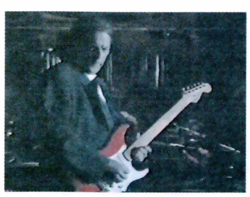
▲虽然PS2很容易买到不良机器，但我想大家只要提高自身的鉴别力，就能大大降低买机时的风险。可是话说回来，我们毕竟没有玩行货，而是在不正规的环境下游戏，因此我对“怕JS骂JS”持保留态度。



←题图左二老年版。相对于1972年在庞培古城时，无甚变化。

[关键是你得把下载的地址给我啊？]
XTT13|41,tin(天天):
那莎木_极秘_影像地址在下(T_T)
www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetxbox/shenmuedojo/oldclips/shenmue45od.zip
须先gamespy上注册，不用钱的，下载要用“west coast”（疯的？）服务器，勿用所谓会员高速服务器。
ok,慢慢享用吧〉〉〉TO be continued...
Shore 陈硕（天津）>

▲我说老乡啊，既然你已经下载了都，为什么不直接传我呢？！



↑这就是大名鼎鼎的吉他手David Gilmour的老年版。本期栏目的版头四人图片中，左一即是他。算是乐队早期的灵魂之一。



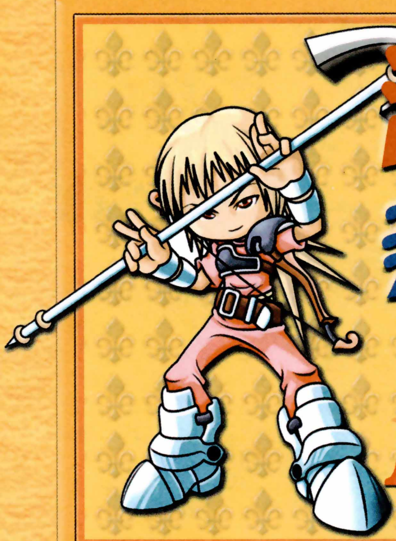
←这位吉他帅哥同样让人印象深刻。

天师：
你好。
小弟趁暑假想把DC《莎木2》通关，但现在遇到一QTE难题：和白虎在铁笼里单挑，第一局胜利后的QTE很容易过，但第二局胜利后的QTE（后+B）却死活过不去，我反复打了30几局仍过不去，那QTE究竟怎么过？？？
请天师一定要帮帮我，拜托了！！

▲居然有这种事？按照画面的提示直接过啊兄弟！

为什么要听PINK FLOYD？因为深。

偶的THE WALL是索尼正版纪念版，280块呢！天语很庆幸互联网给人们带来翻天覆地的变化，为此，特公开几幅珍贵画面，以飨同好。



游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

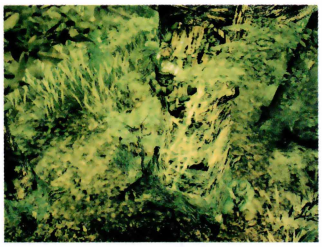
合金装备3・食蛇者 ………… 124
KARAOKE ………… 124
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ………… 125
天外魔境2 ………… 125
马里奥赛车・双重冲击 ………… 125
生化危机・爆发 ………… 126
OUT RUN 2 ………… 126
机动战士Z高达・奥古VS泰坦斯 ………… 127
鬼武者无赖传 ………… 127
山脊赛车革命 ………… 128

PS2 合金装备3・食蛇者

KONAMI	发售日未定
ACT	价格未定

合金装备3有大幅清晰图片放出，这些图片不是出自别处，正是从前一段官方的宣传片中截取出来的。从图片上看游戏的画质很高，相信游戏完成的时候会有更好的表现。在最近举办的ECTS 2003上，KONAMI公布了大量的新作情报，展位的规模也是大大超出了人们的想象。请期待我们电软近期的游戏介绍，不要错过大作。



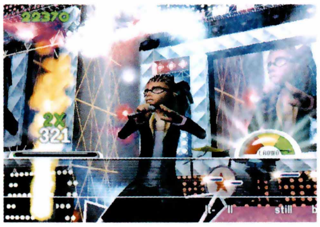




PS2 KARAOKE

KONAMI	2003年9月25日
音乐卡拉OK	价格未定

这是KONAMI近期全力宣传的一款音乐游戏。游戏的规则和平时在歌厅里唱卡拉OK一样，玩家可以接上对应PS2主机的USB接口麦克风，根据屏幕上的指示唱出相应内容，从而通过游戏中的声音识别系统来进行游戏，这一点和DDR的系统有异曲同工之妙。在游戏中出现的歌曲很多都是KONAMI的DDR以及BM里面的经典曲目。本作发售在即，预定随专用麦克风一起入手，期待中。







一似乎很投入的感觉。

PS2 PRO EVOLUTION SOCCER 3

KONAMI 2003年秋
SPG 价格未定

到截稿时候，WE7的销量已突破百万，成为足球游戏的另一个奇迹。本作即是WE7在欧洲发售的版本，但又不等于简单的移植，相信游戏会有一些细节上的调整，更加符合欧美人的特点。希望她在欧美能够超越EA的FIFA系列，成为世界足球游戏的王者。











奋力射门

GC 天外魔境 2

HUDSON 2003年9月25日
RPG 4980日元

经典RPG系列天外魔境即将在NGC上推出新作，并且随后要发售PS2版。对于本作MASCAR实在是没什么了解，大家还是先看看画面为上吧。











经典名作回归

GC 马里奥赛车·双重冲击

NINTENDO 发售日未定
RAC 价格未定

马里奥赛车又有新画面放出，可就是不知道到底啥时候发售，最近NGC上面大作不少，FFCC加上神乐传说还有马里奥高尔夫。这些都让没有主机的本人流口水呀，要是本作出了该咋办呀？




多人游戏 乐趣无穷





PS2 生化危机·爆发

CAPCOM　发售日未定

AVG　价格未定

让我们一起逃离那充满危险的都市吧！

最近对这款游戏的兴趣大增，原因很简单，就因为入手了50000型。据最新情报，风林已经彻底放弃了FF11转投SOCOM和本作。看来网络游戏的魅力真是无限呀，希望到年底能组成生化突击队。








ARC OUT RUN 2

SEGA-AM2　2003年秋

RAC　价格未定

街机经典的赛车游戏续作即将登场，本作从画面上看风格有些像疯狂出租车。希望这个大人气的游戏能重新带动起目前低靡的街机市场，相信本作会有很不错的素质，期待SEGA给我们带来惊喜。




←充满大魄力的画面











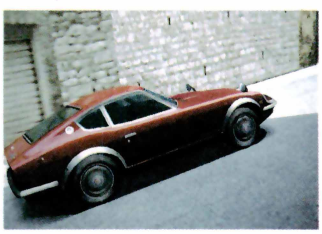
PS2 GT赛车 4

SCE　发售日未定

RAC　价格未定

SCE预定在今年发售PS2最强赛车游戏GT4。

本作最大的特点就是游戏内的众多赛道。除了意大利、欧洲和纽约赛道外，还收录了富士高速公路、筑坡CIRCUIT等真实的环形赛道，其中的登场车辆更是令人眼花缭乱。前作《GT赛车概念版2001 TOKYO》中实现了玩家驾驶概念车奔驰的梦想，而今作模拟的精度更是有了大幅提高。这样出色的游戏我们绝对不能错过。


PS2 超级机器人大战·强袭指挥官

BANPRESTO 2003年10月30日
SLG 7800日元

在临近截稿的时候突然得到了机战最新作的消息，本作的系统与以往机战游戏有所不同，战斗采用了即时的形式。总的来说游戏属于即时战略类型，和PS上面的《前线任务抉择》很相似，请期待我们以后的报道。





即时紧张战斗





全新类型机战



新形态降临

ARC 机动战士Z高达·奥古VS泰坦斯

BANPRESTO 2003年9月
ACT 价格未定

BANPRESTO公司将从9月下旬起在日本推出街机组队战斗动作游戏《机动战士Z高达 奥古VS泰坦斯》。基本游戏费用100日元，最多可供4人同时对战。开发及贩卖将由CAPCOM公司负责。

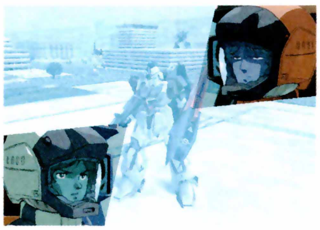
本作是2001年在街机上推出的大作《机动战士高达 联邦VS吉翁》的续作，虽然前作是以初代高达为主题，不过今作则是以7年后的《机动战士Z高达》为舞台，并导入了新的系统。













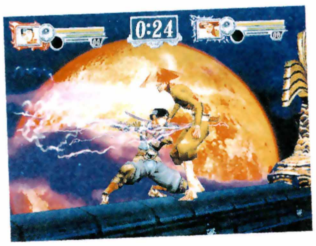
機動戦士Zガンダム
エゥーゴVS.ティターンズ

PS2 鬼武者无赖传

CAPCOM 2003年11月
ACT 价格未定

该作由现实中的两位大明星金城武和松田优作分别扮演明智左马介和柳生十兵卫，并对应MULTITAP，从已经公开的影像中我们可以得知该作最多可供4人同时对战。《鬼武者无赖传》不仅继承了鬼武者系列的美丽、华丽出色的演出，还加入了众多新角色和新的场景，玩家一定可以从中享受到豪爽刺激的乐趣。





超爽快的动作感







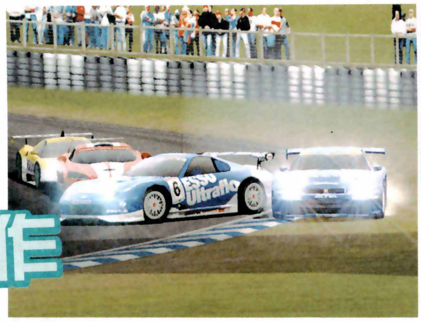


PS2 山脊赛车革命

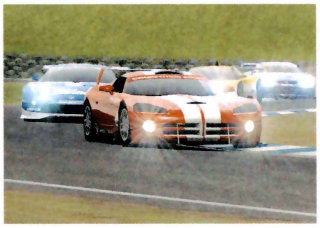
NAMCO	发售日未定
RAC	价格未定

山脊赛车革命放出了新图，虽然游戏的画面水平很高，但是SCE的GT赛车4也公布了新图。我们不禁为本作的命运担忧，希望在这短短的几个月里，本作能有一个脱胎换骨的变化。

操作最爽快的赛车新作









速度超强

GBA 真·女神转生 2

ATLUS	2003年9月26日
RPG	4800日元

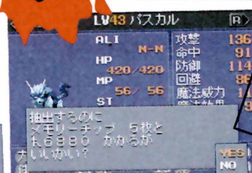
ATLUS预定在9月26日发售GBA游戏《真女神转生2》，该作对应专用通信电缆，售价4800日元。本作是从94年在SFC上发售的同名RPG移植而来，并追加了众多新要素。

根据会话恶魔可以成为仲魔，仲魔又可以合体诞生出更强的仲魔，这种独特的系统和世界观一向是真女神转生系列最大的魅力卖点。《真女神转生2》在“邪教之馆”内开设了新的“恶魔召唤”。希望本作能让那些饭斯重温这经典名作。

恶魔再一次重生



恶魔

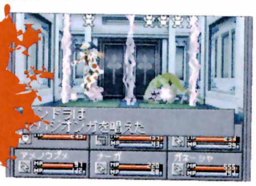
合体







仲魔



PS2 怪兽大作战

CAPCOM	发售日未定
ACT	价格未定

在海外获得众多饭斯拥戴的，巨大怪物破坏小镇的动作游戏《怪兽大作战》登陆日本。真实再现了巨大的怪兽在街道的中心暴走、破坏、喷火的震撼画面。

说起日本特摄的传统，莫过于“在精致逼真的街道上大肆破坏的巨型怪兽”了。在该作中登场的怪兽从古典的恐怖电影中的怪兽到美国漫画式的怪兽一应俱全，画面也充满了好莱坞电影风格和现实世界的逼真感。

本作预定年内发售。

怪兽



激斗









海报太大了也有不好的地方……

下期《电软》赠送**巨幅**游戏海报 9月25日出版

全彩132面加电击收藏光盘，绝对超值养眼！

变的是杂志内容、页数、赠品和装帧……，不变的是小编为读者奉献之心

玩转掌机！没我不行！



+



大容量影像资料光碟

豪华组合只要10元

! 本期特别附送精美游戏帖纸，自己动手随意剪！

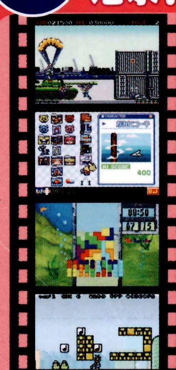
诱惑十足的完璧诚意组合！

激动人心的两大超值赠品!!一酷到底！

贴纸 要怎么贴就怎么贴，玩家随意DIY



光碟 国产玩家游戏超牛X记录！霸气收录！





精彩游戏影像

超级马里奥A2 最快速通关
瓦里奥制造纸飞机364级
俄罗斯方块超快速通关
绿色兵团不死命通关

珍贵游戏资料

星海传说原声音乐
GBA动画、ROM、工具

■ 精彩特辑

METROID～银河史记

■ 完爆攻略

新约 圣剑传说／银河战士·融合／超级机器人大战D／名侦探柯南～被盯上的侦探／大家的养育系列／幻想魔传最游记

■ 最深研究

幻想传说／我们的太阳／太空频道5

掌机迷 POCKET GAMER

2003年9月12日上市

ISSN 1006-5032

19>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

电子游戏软件 Vol.119

地址：北京安外邮局/0信箱 邮编：100011 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)6447218?

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648

广告经营许可证：京西工商广字0055号

零售价9.8元

……袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

GAME SOFTWARE 2003年第19期 总第119期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究